

פברואר 99, גיליון 86

משכנים

ירחון המחשבים המוביל לנוער ולמשכחה

SIM CITY 3000

משחק הסימולציה
הטוב ביותר
בכל הזמנים
מכה בשלישית

טיפים, קודים
וציפים -
חגיגה למשחקים

סורקים עליך -
המדריך המתאים
לכם לרכישת
הסורק

Windows 98 -
מעמיקים פנימה
ונהנים



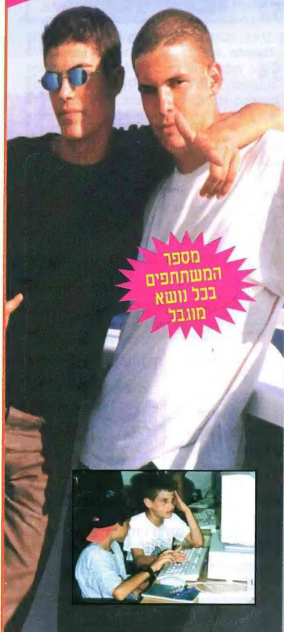
7 290004 664312

מחיר 27.00 ש"ח | כולל מע"מ | כולל תקליטון
באילת 23.10 ש"ח | ISSN 2970-7287

**פסח
1999**

אז/אזק 15-8

הס' המקומי מוצא לאב!!
הקצק (הרשק והבטא) אג מקומק!!



מספר
המשחקתפים
בכל נושא
מוגבל

סדנת מחשבים וכיף בחופשת הפסח

אווויה מיואגא אכל אובבי האהשביק!
אסור אהאח!!

24-26, 28-29 במרץ 1999
בי"ס התיכון, נחלת יהודה בראשון לציון

5 ימים של פעילות אתגרית ממוחשבת,
פעילויות חברתיות וחוויות בלתי נשכחות!

הפעילות בתנאי פנימייה או על בסיס יומי (בשעות 8:30 - 17:00)

נושאי הסדנה*:

- ♦ פיתוח אתרים באינטרנט
- ♦ תכנות בויזואל בסיק או C או פסקל
- ♦ פיתוח משחקי מחשב באמצעות מחולל
- ♦ מולטימדיה ואנימציה ממוחשבת
- ♦ העשרה -
- ♦ גלישה באינטרנט וחלונות 95/חלונות 98

* נושא אחד לפי בחירה, העבודה ביחידים ובצוותים

מעבדת
מחשבים מחוברת
יעילות לאינטרנט



"מחשבים וכיף" רחובות, ת.ד. 675, טל: 08-9364994



רק המציאות אמיתית יותר



מדפסת HP DeskJet
www.hp.com/go/drops

התמונה החיה והסדירה שלפניך, הופקה באמצעות הטכנולוגיה המתקדמת ביותר בעולם: HP PhotoREt II - טכנולוגיית ההדפסה הרב שכבתית של HP. טכנולוגיה זו מאפשרת למדפסות שלנו לערבב עד 16 טיפות צבע על כל נקודת הדפסה. כך שכל טון שיעלה על דעתך יוכל לשמש אותך להפקת תמונות מדהימות באיכות צילום, אפילו על נייר רגיל. ומרשים עוד יותר - ההדפסה האיכותית בצבע, מתבצעת באותה מהירות שבה מדפסות אחרות מתמודדות עם הדפסות בשחור לבן. למעשה, רק החיים יפים יותר.

HEWLETT
PACKARD
Expanding Possibilities

תוכן העניינים

"מחשבים וכי" ירחון המחשבים לכל המשפחה שנה ח', גיליון 86, פברואר 1999, תשנ"ח

5 דבר העורך

6 SimCity 3000 בני מיינשטיין

איטרנאו

11 מוזיאונים באינטרנט חצית נבון

12 אינטרנט במוח בבית הספר חצית נבון

14 נא להיכנסו ה-Portal-ים בני מיינשטיין

16 חדשות אינטרנט

18 מפת דרכים נועם ברנשטיין

20 הדור בא היום, בעברית? שמוליק קליין

משחקיך

29 פתיחת משחקיך דורון ניר

30 Railroad Tycoon II קובי שחר

32 Thief כפיר אלפונדרי

34 שאל את יובל + רמזים יובל רוזנברג

41 על מבוכים ודרקונים ועל משחקי הרפתקה כפיר אלפונדרי

42 Half-Life דורון ניר

44 Heretic כפיר אלפונדרי

למידהכיך

51 קרב בחשבון קובי שחר

52 National Geographic Interactive קובי שחר

54 QUO VADIS? לאן פינץ מועדות? חצית נבון

58 Visual Basic ברק בירקנטל

60 חלונות95 גיא גזית

64 תמונות במחשב - ככל יכולתך בני מיינשטיין

66 סקירת ספרות בני מיינשטיין

68 צנצנ מה אתה מציג? בני מיינשטיין

22 חדשות

26 קריסת מערכות - כמה? ומה? שילמה קופר

28 מגוון

30 חידושים

32 חידושים

34 חידושים

36 חידושים

38 חידושים

40 חידושים

42 חידושים

44 חידושים

SimCity 3000 עמ' 6



קוראים יקרים!



הפעם, רכינו עובדים במדור האינטרנט את אתרי "שערי הכניסה" (Portals), הרומים יותר ויותר אבן שואבת לכל הגולשים בעולם. עולם המולטימדיה הולך ותופס תאוצה, ולכל אלה שעדיין מתלבטים, או מבויאים מדרך קצר לרכישת סורק שלחני שיהפוך את הצינוב הרפיו שלכם למרתק ולמעניין יותר. גם במדור הטיפים והרעיונות או דנים בנושאים שאמורים לספק תשובות לשאלות המניעות אלו מכם בדורא ובאונטנט. לדוגמה, כתבתו של שלמה קופר - "קריסת מערכות - למח ומבזוץ" ששמה מעיד על תוכנה, והיא דנה בנושא הכאוב של קריסת מערכות. כמו כן, הפעם הנשאים הם מתחום הרומה והתוכנה גם יחד - בני המחשב ה"הימסיס" (תוכנת ZIP חדשה והסיפול בדיסק הקשיח, שלכל הדעות הוא החלק החשוב והחיוני ביותר בפעילות של המחשב.

חופשת הפסח מתקרבת, ובדומה לשנה שעברה, נקיים גם השנה "סדנת מחשבים וכי" מיוחדת בחופשת הפסח. בשנה זאת נתרכז במיתוח תכניות מותאמות לחלונות 95 וויזואל בסיק, בשפת ++C, וכמובן, נרחיב את הפעילות בתחומי המולטימדיה ובמיתוח אתרים באינטרנט באמצעות כלים ותוכנות חדשות. הסדנה מיועדת לכלל קוראי "מחשבים וכי", ואנו מזמינים אתכם להזדוץ ולהיטיב, על מנת להבטיח את מקומכם ולהיטיב מהאחרון ולא הצלחנו למצוא מקום עבורכם.

אנו נשמח לספר לכם על תכנית הסדנה המיוחדת המוצגת לכם.

גם הפעם, אני מסיים בבנייה אליכם, קוראים יקרים, אל כל אחד ואחד מכם, לכתוב אליו, להציץ לו בשאלות ובבקשות, ואנו נשתדל להיענות לכולם באמצעות תכנות והמדורים השונים שיופיעו בגיליונות הבאים של "מחשבים וכי".

שלכם,
בני מיינשטיין,
עורך הירחון

שמות המשתתפים בגיליון מס' 86 (לפי סדר הא"ב)	בני מיינשטיין	עורך ראשי:
כפיר אלפונדרי, נועם בירקנטל, דניאל גזית, חצית נבון, דורון ניר, שלמה קופר, שמוליק קליין, יובל רוזנברג, קובי שחר	חצית נבון	עורך עורף:
	דודון ניר	"משחקיך":
	לאה תלמי	עריכת חלשון:
	דנה גזית	עיצוב גרפי:
	נורית חדד	גרפיקה:
	חנה מיינשטיין	שיווק, מנויים:
	אמיר לוי	מפיק:
	טלי שטרית,	מזכירות:
	אימפוזיציה	
	ולוחות:	

כתובת המערכת ומחלקת מודעות
מסכת: ת.ד. 675 רחובות טל: 08-9364994 פקס: 08-9364786
E-mail: confun@inter.net.il
* המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות
כל הזכויות שמורות לחברת "אחיעזר בע"מ" ©

עולם המחשבים מתקדם בצעדי ענק לקראת שנות האלפיים, ובקרוב ימלאו עשרים שנה להופעת המיקרו-מחשב (שכונה "מחשב אישי"), עם הופעת ה-PC הראשון בשנת 1982. אז קם עולם חדש, עולם המחשבים, שבסך הכול, הוא עולם צעיר בקנה מידה היסטורי, אך בעל קצב התפתחות שלא היה לדוגמה בהיסטוריה האנושית.

עולם המחשבים הוא, כביכול, עולמם של הצעירים, של הילדים הגדלים עם המחשב באופן טבעי. אך למעשה, הטכנולוגיה הזאת, על יכולותיה הרבות, כובשת את כולנו - ילדים, בני נוער, צעירים, מבוגרים ובני גיל הזהב.

לכן, לא מלא ש"מחשבים וכי" הוא מגוין המיועד לכולם, לכל בני המשפחה. המכתבים, התגובות, הדורא האלקטרוני, הציפיה לקבלת העיתון, המתבטאת בעשרות הטלפונים (שבחודשים האחרונים, מסיבות שונות, התעכבה הפצתו כמעט עד לסוף כל חודש), ההצעות לנושאים והשירות הרבות על העניין שהמגוין מעורר בקרבם, מעידים יותר מכול, שהמחשב הוא אכן נחלתה של כל המשפחה.

SimCity 3000, משחק הסימולציה הטוב והמעניין ביותר שפחת אי פעם, מלווה את עולם המחשבים זה למעלה מעשור. הרסה החדישה, שתחליף את SimCity 2000, אכן הותאמה למיכלונים המצוקר, בגרפיקה מדהימה, במציאות מדומה שהיא על גבול המציאות האמיתית, בקול ובתפישתה, וכמובן, בקישוריות לאינטרנט, שבלעדיה לא נוכל להיות ולתפקד בשנים הבאות. ה-SimCity, בגרסתו הראשונה שהופיעו כבר לפני עשר שנים, ריתק כבר אז ילדים, נוער ומבוגרים, שכיום הם בעצמם הורים לילדים שבודאי ייהנו ממשחק זה.

מערב לתכונותיו ה"מחשבויות", SimCity 3000 מהווה משב רוח רענן וחובי מול מבול המשחקים האלימים שמופיעים על מדפינו חדשות לבקרים. אמנם, הוא שטן, בצעד קיצוני, למשרד החינוך שיתערב, על מנת למנוע, במקרים מיוחדים, את הפצתם של משחקי מחשב הגובלים באלימות קיצונית ובלתי נסבלת. באופן כללי, אין אנו בעד צנזורה על משחקי המחשב, למעט משחקים שבהם האלימות מוצגת באמצעים ויזואליים קיצוניים ביותר. וכשם שישנם סרטים המסוגלים כבלתי מתאימים לגילאים צעירים, כדאי שיהיה גם על המשחקים סימון מיוחד מעין זה, שיציין שהמשחק הוא אלים באופן קיצוני ואינו מתאים לילדים עד גיל מסוים. מצד שני, נכון הדבר שרבים יכולים להוריד את המשחקים בגרסתיהם הראשוניות מהאינטרנט, אך במקרה כזה, חשוב להדגיש, שההחלטה והזיומה היא אישית שלכם ועל אחריותכם.

לא ייתכן שסרטים והצגות יהיו מצונזרים, ואילו משחקי מחשב יכולים להציג בפני הציבור מצגים אלימים, מחקשים ביותר, וזאת ישירות אל המשפחה כולה, ללא כל פיקוח ובקרה. אנו משוכנעים שגם חברות ההפצה ייתממו לנושא, ולמרות צמצום מסוים בהכנסות הצפויות, לטווח רחוק גם הן ייצאו נשכרות.

בגיליון זה של "מחשבים וכי" תוכלו למצוא את המדורים הקבועים שלנו - תחומי האינטרנט השונים, משחקיך (שכשמו - אינטרנטו) ועל תחומי האינטרנט השונים, משחקיך (שכשמו - משחקים בכיף, למידה כיף) ועל למדודת רכז) ומגוון ממוחשב.



בני מינישטיין

ביומים אלה קובלתי לבדיקה ראשונית את הגרסה המקדמת של SimCity 3000, משחק הסיומולציה החדש של חברת Maxis האמריקאית, שהכזה את המשחק הראשוני, SimCity. תלת-ממדי, לקולי ולכעל מאפיינים מתקדמים ביותר. רבים מכם מכירים בוודאי את SimCity 2000, ואולי אף נתנו לשחק בו, אך לעצורים שבנינו ולאחלה שלא זכו להתנות מסימולצית ה-SimCity, הסבר קצר על המשחק המופלא והוותיק הזה.

תארו לעצמכם שאתם מקבלים את הזכות לבנות מחדש את עיר מגוריהם.

מה תשנו בה?

היכן תמקמו את בני החרושת, את השכונות, את אזורי המסחר והמשדדים? כמה פארקים יהיו בעיר שלכם? היכן תמקמו את האצטדיון העירוני ואת מרכזי הקניות, והיכן תקימו את שדה התעופה של עיר המחר?

זהו חלק בלבד מהשאלות שבוודאי תשאלו את עצמכם עם בניית עיר, וזה מה שאתם עוסקים בו ב-SimCity 3000.

במשחק SimCity 3000, לא די רק שאתם בונים את עירכם, אלא אתם משמשים גם כראש העירייה, שצריך לחלול מה יחיה מספר התושבים בעיר, מהו גובה המיסים שיוטלו על תושביה וכיצד יחולקו, כדי לספק את השירותים המגיעים להם.

גם אם טרם שיחקתם ב-SimCity בגרסאות השונות, אין לכם מה לדאוג - טראה, הנה והידידות ביותר מאלה שהיכרתם עד עתה.

קל מאוד להתחיל בפיתוח העיר.
נשימו לב לתמונות המתייחסות לבניית עיר סביב הבוג בן שבלונדון.

כל מה שאתם צריכים הוא - אזור מגורים - מקום שבו יגורו תושבי העיר שלכם, אזור תעשייה - מקום שבו יעבדו התושבים, אזור מסחרי - מקום שבו אורחי העיר יקנו וינהלו את עסקיהם, מקור מים לעיר, מקור כוח חשמלי שיתבסס על אחד ממקורות האנרגיה המקובלים, כבישים - המהווים דרכי גישה לעיר ובעיר עצמה.

אם העיר שבנייתם היא מקום טוב לחיות בו, מספר התושבים בה יגדל והמיסים יתחילו לזרום אל אוצר העירייה.

כאשר תצברו כסף ממיסים, תצטרכו להחליט החלטות חדשות לגבי - הוספת אזורים בעלי רמות שונות של צפיפות; פיתוח מרכזי הגישה, על ידי הוספת גשרים, כפי רכבת, קווי אוטובוס, שדות תעופה וגמולים. כמו כן, להחליט על שירותים בתחומים שונים למשל: תחנות משטרה, תחנות כיבוי אש, בתי חולים, בתי ספר, אוניברסיטאות, אינדוסטריס, ספרייה ומוזיאונים.



משחק הסימולציה הוותיק והטוב שבכל הזמנים, עומד להופיע בגרסה חדישה ומרשימה באביב 1999.

שנת 1989, סדנת "מחשבים וכין" מס' 1 בקריית ענבים. ילדים ונערים מכל רחבי הארץ רבנים סביב מחשבים, מחנכים, מציצים, מתלהבים, ואפילו צועקים. החבורה כולה מרוכזת סביב מערה אחת - לבנות ולהרוויח יותר מיסים. הם מתחרים בסימולציה האסטרטגית הראשונה הצרפנית - SimCity 2000. עבר המחשוב תהפוכות רבות, המחשבים הפכו מ-XT לפנטיום מהירים ביותר ולמרכזי מולטימדיה. אך משחק אחד, כנראה, יישאר לנצח, והבונה במחנך - SimCity.

לאלה המצוידים בגרסאות הקודמות של סימולציות ה-Simcity, אני ממליץ בהחלט להצטייד במשחק החדש, מיד עם הופעתו בחנויות הקרובים. הגרסה החדשה, מרשימה, מעניינת, עשירה ומרתקת, הרבה יותר מהגרסה הקודמת של המשחק.



ולבסוף, אתר המשחק באינטרנט (simcity.com) יציע מעגון רחב של פעילויות ואירועים שיעשו את העבודה בסימולציה. באתר תהיה אפשרות לחלוק עם משתתפים אחרים את הוויכוחים והסיוע, להוריד בניינים וכלים אינטקטיביים חדשים ואפילו לשוחח עם צוות חברת Maxis ולשאל אותו שאלות.



לפני שנים רבות ערכנו תחרות בין ילדים ובני נוער בעבודה עם תוכנת ה-Simcity. ראה לי, שהגרסה החדשה והאפשרות לקישוריות עם האינטרנט ואפשרו לנחש רעיון זה, ואולי יצמחו לנו מתכנני ערים צעירים שיבטיחו איכות חיים טובה יותר בעתיד.

זוהי בהחלט תוכנה המתאימה לכל המשפחה, אך היא מתאימה גם לשימוש בבתי ספר, בחוגים במתנסים ועוד.

ב-SimCity, אין ניצחונות ואין כשלונו. אתם בונים את העיר על פי המטרות שקבעתם, ובזה גדולתו של משחק סימולציה

מה הם ההבדלים העיקריים בין SimCity 2000 לבין SimCity 3000?

אמנם, העקרונות דומים, אך המשחק החדש מצויד בכל המאפיינים של תוכנות חדשות. ראשית, יכולים לעשות Zoom קרוב ביותר על כל חלק בעיר, עד כדי כך שאפשר אפילו לראות הולכי רגל, מכוניות והולכי בתים.

המשחק SimCity 3000 מצויד ביותר מ-350 תמונות תלת-ממדיות של בניינים (לעומת כמה עשרות בודדות בגרסה הקודמת), המאפשרות בניית עיר ברמת איכות המתקרבת לתמונה אמיתית.

חידוש נוסף הוא, באפשרות להתקשר ולבצע חילופי עסקים עם ערים שכנות. אתם יכולים גם לראות את הערים האלו, על ידי הפעלת מפות מיוחדות, ולשוחח עם ראש העירייה של עיר מסוימת, שאותה אתם מעוניינים לבצע עסקה כלשהי.

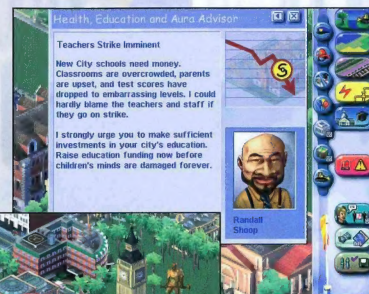
האפשרויות החדשות מתבטאות גם בפרטים קטנים רבים המופיעים ב-SimCity 3000. מעבר ל-Zoom, שכבר היכרנו, בגרסה החדשה מופיעים קולות אינטראקטיביים אשר משרים אווירה אמיתית של עיר.

SimCity 3000 מכיל גם עשרות ערים ובניינים אמיתיים מכל העולם. תנועת המכוניות, הרכבות והמסוסים מורכבת ומעניינת יותר ב-SimCity 3000. תוכלו לראות מכוניות, משאיות ועוד, עוצרות לפני מעברי חציה או חונות.

כולנו נבהלים מאסונות טבע למיניהם, אך לעצור, הם קיימים. ב-SimCity 3000, סימולציה האסונות היא מורכבת, אמיתית ולעתים אפילו קצת מפחידה יותר על המידה.

אלה מכס ששיחקו ב-SimCity 2000 ובנו ערים מעניינות, יוכלו לחשב אותן בקלות ל-SimCity 3000 (לא כך לבני SimCity הרגילים).

במשחק SimCity 3000, אתם משחקים גם בראש העירייה, שצריך לקבל החלטות לגבי ארגון העיר ופיתוחה.



ב-SimCity 3000 באה לידי ביטוי גדולתו של משחק סימולציה

בסימולציה - השנים עוברות מהר, ובמהלכן אורחי העיר באים אליה ועוזבים אותה. בסימולציה ישנן תקופות ששגשוג של העיר ושנן תקופות של משבר שצריך ללמוד להתמודד אתו.

על מנת למנוע תקופות אלו, עומדים לרשותכם יועצים שיעזרו לכם בקבלת ההחלטות, על פי המצב בעיר.

במהלך המשחק, אתם יכולים לראות את העיר על פי המטרות שאתם קבעתם לעצמכם, או שקבעתם אותן יחד עם חברים לצוות, ובה גדולתו של משחק הסימולציה.

המשחק SimCity 3000 מאפשר להתמודד עם פיתוח של ערים מוכרות בעולם. במקרה כזה, חשים ממש את אווירת העיר, לדוגמה, לונדון, סן פרנסיסקו ועוד. באמצעות אתר המשחק באינטרנט (simcity.com) תוכלו להתעדכן לגבי ערים אמיתיות שבכל הארצות, לחלוק דעות ורעיונות עם שחקנים אחרים מכל העולם ולפרסם את העיר שאתם וחרבים בניתם.

אינטרנט בטוח בבית הספר

חגית נבון

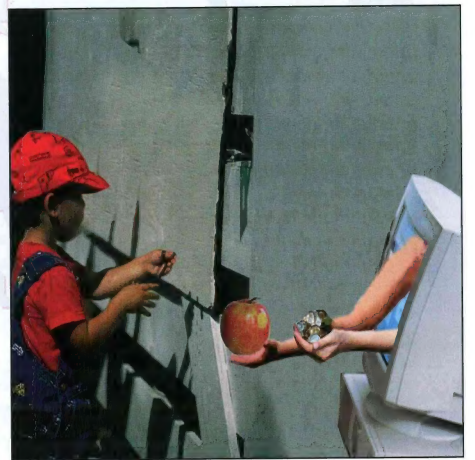
האינטרנט פתח לנו עולמות נסתרים, הפך את העולם שלנו לכפר אחד קטן. בהנפת אצבע אתם יכול להיות בכל מקום בעולם, לשלוח מכתב לחבר בארגונינה או לרכוש מוצר שמשווק רק ביפן.

אך האם הכול כה טוב? כנראה שלא, כי עם השפע והתקשורת ללא גבולות, נחשפים ילדינו גם לאתרים שאינם חינוכיים, לאתרים המונעים במשם של הילדים, ואת ההשפעות לעתים רואים בגיל מאוחר יותר.

תארו לעצמכם ילדים מחטי"ב עומדים מסביב למסך המחשב ומצביעים על תמונות לא חינוכיות במיוחד, או חלופין, ילד המשתמש במספר כרטיס אשראי שהמציא, רק כדי לראות את השליחים רצים לחצר ביה"ס הלך ושוב, בעקבות ההזמנה המוזרה.

ישנם הרבה מסיפורים המרחשים בבתי ספר המדוברים לאינטרנט. האירועים הללו מדירים שינה מעיני המורים וההורים גם יחד. מחד, חשוב מאוד לאפשר לילדים לגלוש באתרים כללי חינוכי לימודי, מאידך, יש למנוע מהם את הצד האפל והמפחית יפה של האינטרנט.

הנושא "כיצד יש לאבטח את האינטרנט", חשוב מאוד לביה"ס, מי, אם כן, צריך לדאוג לאבטוח וממה יש לאבטח את התלמידים? אין תשובה ברורה וחד משמעית בנושא. כל בייס והמדיניות החינוכית שלו.



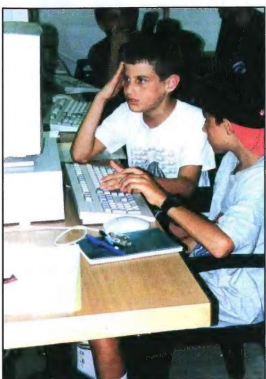
המורים מדווחים כי הסכם זה עובד, נוספות של מבור כדי לשמור על כך שילדים לא יתפתו להגיע לאתרים האסורים. לדבריהם, על ביה"ס למצוא מענה טוב יותר, ואחת ההצעות שהעלו המורים היא המוניטור. לדבריהם, המורה יכול להשגיח על התלמידים בעזרת מוניטור המחשב למסך מחשב וניתן לראות בזמן אמת היכן נמצא כל תלמיד, וכך יידעו אותה תלמיד נכנס לאתרים הלא-חינוכיים.

המורים טוענים כי אין כמו זוג עיניים נוספות של מבור כדי לשמור על כך שילדים לא יתפתו להגיע לאתרים האסורים. לדבריהם, על ביה"ס למצוא מענה טוב יותר, ואחת ההצעות שהעלו המורים היא המוניטור. לדבריהם, המורה יכול להשגיח על התלמידים בעזרת מוניטור המחשב למסך מחשב וניתן לראות בזמן אמת היכן נמצא כל תלמיד, וכך יידעו אותה תלמיד נכנס לאתרים הלא-חינוכיים.

למרות שהסכמים למיניהם והמורים הם שומרים טובים, ישנו צורך בפילטרים (מסננים) שימנעו מהתלמידים את הגישה לחומרים לא נאותים.

ובכן, בעקבות צורך זה יצאו מספר סוגים של מסננים.

אציין רק שניים מהפופולריים: **פרוקסי-סרבר** וזהו תוכנה המשרתת את הרשת וממוקמת בתוך המחשב ומחברת לכל המחשבים המחוברים על הרשת. היא יכולה לחסום אתרים ברמת שונות. ניתן לסמן על האמינות והעקביות של תוכנה זו, ולמורה יש עליה שליטה. ברגע שרק אחד התלמידים מנסה לפרוץ אותה, מיד כל המערכת נופלת. היא גם מאפשרת גישה נוחה ומהירה לאתרים אחרים על הרשת.



מסנן אחר נקרא DESKTOP הוא ממוקם על השולחן ומחבר כלל מחשב אישי, ומחוזה פתרון לבתי ספר שיש בהם מעט מחשבים מחוברים לאינטרנט, ולא לביוס המחובר לאינטרנט ברשת. חיסרון נוסף הוא - ילדים מעט מתרחמים מסוגלים לפרוץ את התוכנה הזו בקלות.

כיצד הפילטרים עובדים? כיצד מסנני הפילטרים הללו מבצעים את המוטל עליהם?

רוב הפילטרים מכילים את התוכנות האלו: **מפתח מילים** - המסנן מונע את הגישה לאתרים מסוימים על ידי זיהוי צירוף של מילים מסוים או של אותיות. לעתים, יש חסימות יתר, כיוון שצמד מילים או אותיות הם בעלי מספר משמעותיות, בעיה נוספת בשיטה זו מתעוררת אם משתמשים בה בלבד, ללא פילטר נוסף, אתר מסוים יכול להיחשב כאתר לא חינוכי, אבל אין שליטה על אתרים המכילים תמונות בלבד.

רשימת כתובות - מוניים את המחשב ברשימת כתובות מסוימות, התוכנה בודקת כל כתובת, אם היא נמצאת "ברשימה השחורה", ילד שהקיש את הכתובת החסומה, אוטומטית "מושלך" הרוצה מהאינטרנט. הרשימה מתעדכנת כל הזמן. החיסרון הגדול שלה הוא היכולת להקיף באמת את כל האתרים האסורים ביותר, כי הם נבנים חדשות לבקרים והמעקב אחריהם בזמן אמת הוא כמעט בלתי אפשרי.

בתי ספר שאכן משתמשים בפילטרים שאותם הזכרנו, מדווחים על הצלחה, וכמעט שאין בעיות עם התפקוד שלהם - הם עושים את עבודתם נאמנה, ובכך מאפשרים לקדמה ולטכנולוגיה להיכנס לביה"ס ולהשאיר את כל האתרים הלא חינוכיים מחוץ לדלת.

הפילטרים הללו יכולים לתת פתרון גם להורים שאכן הכניסו את האינטרנט כמכשיר לפיתוח הידע וחשיבה, אך רוצים לשלוט על המעשים של הילדים, מתוך אמונה כי קצת הגנה וגבולות לא יזיקו לאף אחד.

סזנת "מחשבים וכיף" בפסח

אספר מקיאות ואכלאן

אל תחמיץ. הרשם עוד היום

מוזיאונים באינטרנט

חגית נבון

הפעם החלטנו להביא לכם מספר אתרים אינטרנטיים, שאולי יוכלו לתת רעיון לטיול אחריי.

קיבוץ הזרוע

<http://welcome.to/wilfrid>

למי שלא ידע, גם שם ישנו מוזיאון, קטן אמנם, אבל מאוד מעניין, בעיקר לאלה המתעניינים בתרבויות עתיקות.

במוזיאון שלוש תצוגות קבועות: "אמנות המזרח הרחוק העתיקה" - הודו, סין, תאילנד וקמבודיה.

אמנות המזרח הקרוב העתיקה: אוסף ארכיאולוגיה מקומית.

ניתן לשרוט בכל אחת מהתצוגות ולקבל הסבר מפורט.

אופציה נוספת היא - ההדרכה והפעילויות - שם ניתן לראות זמני פתיחה ואירועים מיוחדים לילדים.

מוזיאון ישראל

<http://www.imj.org.il>

אתר נחמד למדי המציג תערוכה תלת-ממדית אינטראקטיבית המגלה את הצופה ומדרבנת אותו ללמוד לירושלים ולראות את המקור.

ישנה מפה של המוזיאון המחולקת לפי נושאים ומאפשרת הצצה לאתרים. האתר מכיל מידע חשוב על פעילויות שונות וכן ניתן למצוא גרסה באנגלית.



מוזיאון ארץ ישראל רמת אביב

<http://www.eimuseum.co.il>

בתל אביב, ברמת אביב, יש גם מוזיאון לא כל כך גדול, אבל מאוד מעניין וחשוב. האתר מכיל מידע על כל הפעילויות המתקיימות במוזיאון.

ניתן לקבל הסברים מפורטים על תערוכות המתקיימות בו.

אלה המתעניינים בחלל ובכוכבים יכולים לטיול במלטריום ולקבל מספר הסברים בסיסיים, המשאירים בך טעם של עוד. ישנן תצוגות קבועות המלוות בהסברים המורים והנגנון יכולים למצוא רעיונות לפעילויות המתקיימות במוזיאון. אלה שפרים בתל-אביב ומעוניינים לרשום את ילדיהם לחוגים, יכולים לקבל מידע על החוגים, תוכנם והשעות שבהן מתרחשים החוגים. מורים בשנת שבתון יכולים לקבל מידע על השתלמות הערכות שם.

מוזיאון תל-אביב

<http://www.yamuseum.co.il>

למוזיאון תל-אביב אתר יפה ומעניין. ניתן למצוא באתר לא רק תמונות, אלא גם חומר רקע על תערוכות הקבע ותערוכות מתחלפות. האתר מעדכן את אלה שמתעניינים בכל ההתרחשויות.

בית התפוצות

<http://www.bh.org.il>

בית התפוצות הוא אחד הראשונים שניסו את המולטימדיה בתצוגה, ולכן, האתר משופע באמצעי זה. כל מה שרציתם לדעת על קהילות ישראל, היהדות והתפוצות, ניתן למצוא שם. ניתן גם לחקור את שורשי המשפחה, שמות משפחה יהודיים וכן לקבל מידע על התערוכות המתקיימות. לאלה הרוצים לשאוב מידע לצורך עבודות בחיטוריה, כדאי לבקר באתר.



מוזיאון הרצליה לאמנות

http://www.adgo.co.il/herzliya_museum

מוזיאון לא ידוע כל כך, אבל טוען בחובו מספר דברים מעניינים. יש בו גן מסלים מעניין שמתרחשת בו פעילות חינוכית לילדים.

ניתן לקבל מידע על חוגים וקייטנות וכן סקירה אודות המוזיאון וההיסטוריה שלו. מידע נוסף, ולא פחות חשוב, הוא על התערוכות המתחלפות בו. כדאי לבקר.



סדנת מחשבים וכיף

האם כבר נרשמת?
צלצל עוד היום
והבטח את מקומך!!!

תכנות

מולטימדיה

פיתוח אתרים באינטרנט

פיתוח משחקי מחשב

אנימציה ממוחשבת

תחומי העשרה

5 ימים של פעילות ממוחשבת, חברתית ומאתגרת!!!

הקייטנה שאסור להחמיץ (פרטים בעמ' 3)

ביטוח מחשבים



● נזק למחשב ולתוכנה ● שיחזור נתונים
● ביטוח מיוחד לאנשי מקצוע בתחום המחשבים

אלגד סוכנות לביטוח

קינן דוד - ייצמן 130 כפר סבא

טל' 7660558-09 כלאבון: 206830-050 טלפקס: 7660573-09

נא להיכנס! ה-PORTAL-ים פתוחים לגולשים

בני פיינשטיין

"שערי הכניסה" לאתרי האינטרנט (Portal) הם כיום שם המשחק וה-PORTAL-ים הפכו אבן שואבת לחברות המובילות בכל תחומי המסחר, ומחירי הפרסום בהם הולכים ומאמיצים. לכן, אין פלא שחברות ענק הולכות ומשתלשות על "שערי הכניסה" מובנות לשלם הון עתק עבורם ורואות בהם מנוף לפיתוח עסקיהם בעתיד.

בגיליון מה-20 בינואר, מביא עיתון "הארץ" רשימה של השערים הגדולים והמעניינים ביותר כיום ברשת האינטרנט. כפי שתוכלו לקרוא בהמשך, בחלק מהם ישנם מדי יום מיליוני גולשים מכל רחבי תבל.

כל הוי-ומה ב"שערי הכניסה" הגדולים

נתחיל ב-aol.com. זהו האתר ושער הכניסה של חברת האינטרנט הגדולה בארה"ב. לחברה הזאת יש כ-14 מיליון מנויים (!!!), אך מעריכים שתלגן שער הכניסה שלה ננטשים מדי יום כ-25 מיליון גולשים נוספים.

Yahoo
האתר של יאהו- הוא האתר שבו מספר הגולשים הגדול ביותר ברשת האינטרנט.



זהו גם מנוע החיפוש המופלג ביותר, ולדעתנו, אחד הנחשבים לעבודה והמהירים ביותר.



Alta Vista
מנוע-החיפוש הוא כיום בבעלות חברת קומפק, שהיא אחת מחברות המסחרים האמריקאיות הגדולות ביותר בעולם, וזאת לאחר השתלטותה על חברת **דיגיטל** עם רכישת האתר של **אלטה ויסטה**, הוא הפך גם לשער כניסה מבוקש ביותר.

Lycos
התחרות היא הבסיס להתפתחות העצומה של רשת האינטרנט, וכמובן, של העולם העסקי האמריקאי. ואם **קומפק** רכשה את **אלטה ויסטה**, חברת **Lycos**, שלה מנוע חיפוש נפוץ בשם זה, תשתף פעולה עם הענק הכחול, IBM, כדי לספק שער כניסה משלה לחברת המחשבים הנחשבת עד היום לגדולה והחזקה בעולם, IBM מצידה, תשלכ את מנוע-החיפוש של **Lycos** במחשבי האפטיווה המיוצרים על ידיה.



Go Network
כמו לתור מנועי החיפוש, גם לאינטוסק שער כניסה מיוחד.

שערי כניסה המאמינים לא רק מגויי חיפוש וחברות מחשבים גדולות, אלא גם חברות הדפוסים - מיקרוסופט ונטיסקיפ - וכן חברות הטלוויזיה והטלוויזיה. חזרה בקרב חזר לעולם האינטרנט.

Netcenter
חברת נטיסקיפ לא יכולה להישאר מאחור, ובאתר שלה מבקרים מדי חודש, על פי הערכה, כ-20 מיליון גולשים. האתר של נטיסקיפ הוא, למעשה, שירות און ליין שהחברה מספקת משנת 1997.



Msn
שער הכניסה של חברת מיקרוסופט, המשרת למעשה, את כל לקוחות החברה (ומי שאיננו, בעצם, לקוח של מיקרוסופט, שירים את דרכו).



Snap
שער הכניסה של חברת NBC - Nbc-1 ישרת את גולשי האינטרנט במהירויות נבחרות ביותר, וזאת באמצעות רשתות חבליים.



הצגת שער הכניסה איננה נמדת במספר המבקרים בכד, אלא גם בשווים בעוק המגיעים מאמריקאי. זהו כמה מספרים מעניינים (שלו, "הישראלי הקטן", קשה לתפוס אותם, למרות שלפחות בחלק מחברות קשורות חברות ישראליות, כמו מדיאביליטי ועוד).

לחברת **Yahoo** - שווי שוק של 40 מיליארד דולר !!!
חברת **Aol** נסחרת בבורסה האמריקאית בשווי של 73 מיליארד דולר !!!
בתמורה לזכות להשתמש בכתובות של **altavista** לבד, שילמה חברת **קומפק** 3.3 מיליון דולר !!!
ולבסוף, שווה של חברת **נטיסקיפ**, המתחרות כיום על ידי חברת הענק **Aol**, מוערך ב-6.4 מיליארד דולר !!!
אכן, מספרים מדהימים לכל הדעות.

ומה בארץ?

גם אצלנו, תופעת שערי הכניסה הולכת ומתרחבת. אמנם, לא במספרים שהזכרנו לעיל, כגון שער הכניסה של החברות המובילות בארה"ב, אך גם בארץ אנו צופים התרחבות של שער הכניסה ותחרות מיתקת בנושא, למרות שער זה אלה אינם נושאים רוחניים.

שערי הכניסה המובילים בישראל הם: **ואלה** - השידור לחברת "משוב מחשבים", **Iol** שרשת שוק, **נטקינג** - המופעל על ידי משרד פרסום תמיר-כהן ותפוז.

לדעתנו, שער הכניסה בארץ עדיין נמצאים בתחילת דרכם, אך בדומה לתחומים אחרים, גודאיו גם בתחום זה נצפה להתפתחות מהירה במהלך השנה הקרובה.



שני האתרים הללו עברו לאחרונה (כמעט במקביל) "מיתונים פנים" במסגרת להפוך לפרטנים "ישעיר רשת" האתר הראשון שממנו מתחיל המשתמש את גלישתו (בוב), IOL אף הגדיל לעשות ועדכן את שמו ל IOL Portal. בחלט מחייב. איזה פורטל טוב יותר? - ימים (וגם גולשים) יגידו. ביתנים, אתם מוזמנים לראות את השינויים שהאתרים עברו. יש לציון שני האתרים מבטוחים עד חידושים ושנונים רבים. לנו לא נותר, אלא לחכות בשקט ולצפות.



אתרי ספורט ברשת

<http://www.sportsnetwork.com/>
<http://www.nba.com/>
<http://www.sportsline.com/>
<http://espn.sportszone.com/>
<http://www.sporting-life.com/>
<http://www.nfl.com/>
<http://www.soccernet.com/>
<http://sports.yahoo.com/>
<http://www.cnsci.com/>
<http://www.dailysoccer.com/>
<http://www.golfweb.com/>
<http://www.wvf.com/>
<http://www.formula1.com/>
<http://sports.excite.com/>
<http://www.foxsports.com/>
<http://www.prowrestling.com/>
<http://www.sportserver.com/>
<http://www.golf.com/>



חדשות ערוץ 2
 חברת החדשות של ערוץ 2 הולכת בעקבות ערוצי טלוויזיה ועיתונים רבים ברחבי העולם ומתחת אתר אינטרנט. אתר החדשות החדש מתעדכן ארבע פעמים ביום בחדשות של אותו היום במגוון, רחב של תחומים: בחירות, מפלגות, כלכלה, חינוך, ספורט, ללא ספק, זוהי יוזמה מבורכת.
<http://www.israelnews2.com>

מוזיאון העפר

<http://www.planet.com/dirtweb/dirt.html>
 אתר "מוזיאון העפר" גאה להציג עפר מכל העולם: מאנגליה, מצרפת, מאוסטרליה, מתאילנד, ואפילו עפר מישראל ומסיני. בנוסף, העפר הזה מקוטלג על פי מוצאו הגיאוגרפי, כך שאפשר למצוא במוזיאון סוגי עפר שונים מבחינה גיאולוגית, צבע, ואפילו עפר מאתרי צילום מיוחדים ועפר שמורטמים דרכו עליו (למשורר בא עפר של אליזבת טיילור).



רסיום

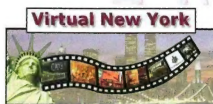
<http://www.walla.co.il>
<http://www.iol.co.il>
 אחרון ממנה ואיתחיס לשני אתרים ששקב רב אם משהו מקוראני אינו מכיר: וואלה ו-IOL.

כמעט כמו פו
<http://www.paddingtonbear.co.uk/>
 מדינתון הוא הדוב המפורסם ביותר בעולם אחרי פו הדוב זהו האתר הרשמי של מדינתון המלא, כצפוי, בהפתעות רבות, נכון, משחקים מקוונים, פזלים, דפי ציור להדפסה (לואטוסים) שבינו, שוכרות של מדויק, ספרים, קלטות ואפילו ביוגרפיה של הדוב ויצריו.



ניו-יורק הווירטואלית

<http://www.ilove-ny.com>
 חסרים לכם כמה שקלים, אבל בא לכם לקפוץ לניו יורק? - בבקשה. מדי שבוע מתנספת לאתר תמונה מרומית (מאה ושמונים מעלות) מכירת התמונה הגדול ניו יורק. בכל תמונה אתם יכולים "לעודד" לצדדים, כדי לקבל את התמונה המלאה ולבצע תקריב ורו אתר נחמד בחלט, המאפשר "לשטוף" את העיניים: גופים של ניו-יורק.



סיפור בהמשכים

<http://www.pec.org.il/sipur/sipur.html>
 יביל שבוע נפרסם כאן פרק חדש לסיפור שיכתב על ידיכם. אתם מוזמנים לשלוח אלנו פרק המשך לספר. מערכת המדור תבחר את המשך המסע מתוך הפרקים שבינו אלנו ותפרסם אותו כאן באתר. יש בעולם מספר רב של אתרים הכותבים בעזרת הגולשים סיפור בהמשכים. גם בארץ נעשו כבר מספר ניסיונות דומים. בכל מקרה, אתם מוזמנים לשלוח עטים ולשרבט משור.



פיצה "כאילו"

<http://www.pizza.co.il/keilu>
 בפיצה "כאילו" אפשר כאילו לחזות פיצה, כאילו ליהנות, כאילו לשלם וגם כאילו להשמיך. הפיצה הווירטואלית הראשונה לשירותכם.

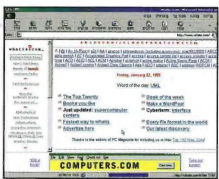
שוקולד

<http://www.gourmetmarket.com/real/stat>
clubs/choco_recipes/recipes.html
 אלס מדריך, שף, סופר ומורה, ממליצה על מתכונים השוקולד האהובים עליה. כמעט 30 מתכונים להכנת עוגות, עוגיות, מאפים ויצירות מופת אחרות הניתנות לאכילה, בניהם מתכונים להכנת שוקולד המתכונים כתובים באנגלית פשוטה וברורה, חבל רק שאין הם מלווים בתמונות.



מה זה?

<http://whatis.com>
 גיאור, אקטב X, TCP/IP, פורטל, מוסיק, iMac, כל כך הרבה מושגים בתחום המחשבים והאינטרנט וכל כך מעט מקורות מידע מהימנים היכולים להסביר את משמעות המושגים הללו. אתר זה הוא אחד המקורות מידע אלה. כאן תוכלו למצוא המדרה והסבר מלווים בלינקים מתאימים לכל מושג מתחום המחשבים והאינטרנט. מומלץ למתחילים ולמומחים כאחד.



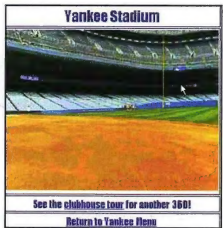
נועם ברנשטיין

בקרו

<http://sites.hollywood.com/trailerawards/>
 מוכרות למיניהן אינן מוצר הולואי החדיד שתעשיית הקולנוע מספקת. היא מספקת גם את הפרומואים לסרטי הקולנוע היקבירים המכר לנו מהטלוויזיה (באנגלית) טריילרים. האתר הזה הוא אתר תחרות הסרטים הפורום הטובים ביותר לשנה זו, על פי מספר קטגוריות של סרט קולנוע, למשל: מוסיקלי, מצחיק, פעולה, רומנטי, מסונן. באתר אפשר, כמובן, לצפות בסרטים.

סיבוב אצל ה'ניקיי'

http://www.nyctourist.com/nytr/nyctourist_pano.htm
 ואם כבר בניו-יורק ובתמונות פנורמיות, סקנו, אז כאן תוכלו לעשות "סיבוב" באצטדיון היינו-יורק "ניקיי", קבוצת הבייסבול של ניו-יורק.



הדואר בא היום, בעברית?



אין ספק שאחת האפשרויות העיקריות שמגיש לנו האינטרנט היא אפשרות ה-E-mail, הדואר האלקטרוני. חבל שעד היום היינו צריכים לכתוב אותו באנגלית.

שמוליק קליין

הדואר האלקטרוני שנה את חיינו לחלוטין. עד לא מכבר, היינו מעבירים מסרים באמצעות מטפחות ופוליס, כיום, בעידן האינטרנט, אנו משתמשים בתוכנות של דואר אלקטרוני. ישנם הרבה תוכנות בהעברת קבצים והודעות באימייל, אולם, עד היום נאלצנו לעשות זאת בשפה אנגלית, ולא בשפה העברית. אולם, לא עוד!

לאחרונה, פתחו מספר פיתוחים ופתחו תחום האימייל העברי, ובכתבה זו נסקור פיתוחים אלה ונבדוק את יעילותם.

וואלה-מייל

אין ספק שמעט לחלוטין, שהם "וואלה-מייל" מוכר לכל גולש ישראלי. וואלה! היא בין אתרי החיפוש הישראליים הגדולים ביותר ברשת, ולפני שבעות אחדים נחנך וואלה-מייל, דואר עברי, מבוסס רשת. וואלה-מייל, דומה מאוד ל-Hotmail (שירות דואר אמריקני מבוסס רשת), הן בעיצוב והן בשימוש.

על מנת לפתוח חשבון בוואלה-מייל, צריך להימנע על חברי מעדון וואלה! (לא לדאוג, זה חייב).

לשם כך, יש צורך להשיב על מספר שאלות אישיות וכן לבחור את שם המשתמש והסיסמה. לאחר מכן, מקבלים כתובת של דואר, כמובן כמו name@walla.co.il. וואלה-מייל נראה כמו תוכנת דואר רגילה. יש בו כפתורי פקודה עבריים ("ישלח", "מכתב חדש", "מחק", "נקה סל אשפה" וכדומה...). הניווט באתר קל ונוח, וכך גם הפעלתו. אולם, הרפיקה של הממשק לא מלהיבה (יותר מדי גוונים של דיוק).

היתרון שבאתר הזה הוא שהדואר נשלח בעברית ויואלית המבוססת על גופן עברי מיוחד (נמוס, אורט וכדומה). לכן, ניתן לקרוא את הדואר בשני הדפדפנים (גרסאות 4 ומעלה). חשוב לציין, שכאשר בדקנו את המערכת היא הייתה מוגדרת בגרסת ניוטון (בטא) כראוי. ניתן שחלק מן האפשרויות לא יפעלו כראוי.

כתובת האתר:

<http://www.walla.co.il>

<http://www.doar.net>

דואר-נט

כמו וואלה-מייל, גם דואר-נט הוא שירות דואר מבוסס ווב. דואר-נט, הוא פיתוח של חברת בוקס אינטראקטיב, חברה המפתחת אתרי ווב. אין ספק שדואר-נט הוא פיתוח טוב, חזק ומקצועי, אולם, הבעיה מתעוררת כאשר פותחים חשבון חדש. לאחר הרישום, שבו צריך להשאר המון פרטים אישיים, הנרשם מקבל תוכנת דואר אלקטרוני, המבוססת על מספר הטלפון שלו (כולל קידומת).

דוגמה לכתובת בדואר-נט: 066322456@doar.net. דבר זה יוצר בעיה, משום שמעשיו, כל גולש שיבית בכתובת האימייל שלו יוכל גם לדעת את מספר הטלפון שלו.

חזק מבעיית הפרטיות, האתר מושקע היטב ורצוי מאוד. הממשק קל ופשוט להתמצאות, מה גם שהרפיקה של האתר נחמדה מאוד ומקצועית מאוד. חשוב לציין, שכדי לשלוח דואר עברי בדואר-נט, צריך להצטייד ב"חלונת" עברי. כתובת האתר:

ניו-מייל

החדש מבין שירותי הדואר מבוססי הרשת. גם כאן, כדי לפתוח חשבון, יש להירשם לאתר, אולם, אין צורך במסירת פרטים אישיים, אלא אם כן רוצים להדיר פילטרים שישמשו לסיון הדואר. "חלונת" פותח חלון קטן שבדרך מדי מספר דקות אם הגיע דואר חדש לתיבה. עוד תכונה מעניינת בנוי-מייל היא שהחשבון הוא חשבון POP, ולכן, ניתן למשוך הודעות דואר גם מספקי דואר אחרים.

ניו-מייל כתוב בשפה האנגלית, וגם הוא דומה מאוד מאוד לממשק של Hotmail. הממשק של ניו-מייל קל לשימוש ויעיל מאוד, אולם, הוא אינו צבעוני במיוחד.

בנוי-מייל יכול לשלוח דואר אלקטרוני רק מי שהוא בעל חלוטת עברי ובעל חשבון ניו-מייל, אך לא ניתן לקרוא את ההודעות מתוכנת הדואר. נטסקייפ או אקספלורר. כתובת האתר:

<http://www.newmail.net>



סייטקום אקספרס

סייטקום אקספרס הוא בין שירותי הדואר הוותיקים יותר של הרשת. סייטקום אקספרס אינו מאפשר לפתוח חשבון. ניתן להשתמש בו רק כדי לשלוח מכתבים לאקספלורר ולנטסקייפ. הדואר מתקבל בצורה של HTML, לכן יש צורך בדפדפנים גרסאות 4 ומעלה.

האתר שימושי מאוד לאלה שאינם שולחים הרבה דואר, ובמיוחד בעברית. כתובת האתר:

<http://www.sightcom.com/express/index>



אלה מכס שאינם אוהבים להשתמש בשירותי דואר מבוססי רשת, עדיפו אלי את הפתרונות האלה:

לינגומייל

יצרנית מעבד התמלילים קווסקסט יוצאת עם מוצר חדש - לינגומייל. לינגומייל היא תוכנת דואר עצמאית, המאפשרת לשלוח דואר בשלושים שפות, ביניהן גם עברית.

כדי שהנמען יעיל לקרוא את הדואר, עליו להצטייד ב-Viewer שמצורף לגוף ההודעה. את התוכנה ניתן להוריד חינם (עד סוף השנה), מהאתר:

<http://www.lingomail.com>



Evrit

תוכנת Evrit מאפשרת שליחת דואר מבוסס HTML. התוכנה מעבירה את הטקסט ממעבד התמלילים לתוכנת הדואר (גרסאות 4.0 ומעלה). מחיר התוכנה הוא 49.90 ש"ח, וניתן להוריד גרסה נסיונית.

כתובת האתר:

<http://www.evrit.co.il>



Outlook Express

Outlook Express היא תוכנת הדואר של מיקרוסופט, הנכללת בחבילת אינטרנט אקספלורר. התוכנה מאפשרת משולח של מכתבים בעברית לגיית למשתמש Outlook Express, וכן הצגה של הודעות דואר בעברית ויואלית.

כתובת האתר:

<http://www.microsoft.com>

סיכום

אין ספק שתחום העברית באינטרנט נמצא בחיתוליו, וסוף סוף אנשים הבינו שבדי שיותר ויותר גולשים ישראליים יעברו להשתמש באינטרנט, יש צורך למתן את כל בעיות העברית הקיימות ברשת. בעתיד יופיע גם הפרויקט המשותף של מיקרוסופט, נטוויזן ובוק. אני מקווה שבעתיד נוכח לראות יותר ויותר פיתוחים בתחום העברית.

חדש חדיש וממוחשב

מחול וירטואלי

תוכנת Character Studio של קינטיקס מסייעת ליצור כוריאוגרפיה חדשנית. אמן המחול המודרני, מרס קאנינגהאם, משתמש ביכולות תוכנה חזקות לכידת תנועה, כדי להביא את המחפכה הדיגיטלית לכוריאוגרפיה.

מרס קאנינגהאם (Merce Cunningham) עושה שימוש בכלי תוכנה תלת-ממדיים, כדי לבצע מהפכה בעבודת הכוריאוגרפיה שלו. תוכנת Character Studio R2 של קינטיקס, הטיבת התוכנה של אוטודסק (העומדת גם מאחורי דמות "התנוק המרדקדק"), מאפשרת לקאנינגהאם להקליט בצורה דיגיטלית את ביצועיו החדשניים. כך הצליח האמן להציג עבודת מחול וירטואלית, המשלבת רישום ידני עם רקדנים דיגיטליים תלת-ממדיים. הדמויות הממוחשבות מביעות חיים, חיוניות ותשוקה שמכירה רקדנים אנושיים.

זו הייתה היצירה הראשונה בעולם שהעניקה פרספקטיבה מעגלית ומורכבת של העבודה. הריקוד הדגים את התחום המורכב שטכנולוגיית לכידת תנועה יכולה להביא לבמה. "לכידת התנועות של הרקדנים האמיתיים ושחזור תנועות אלו ב-Character Studio: הפוכים את המחשב לבמה שבה אפשר ללמוד תנועות מחול חדשות ומדהימות ולצפות בריקוד בדרכים חדשות לחלוטין."



מרס קאנינגהאם היה החלוץ הבולט ביותר בכוריאוגרפיה המבוססת על אנימציות מחשב תלת-ממדיות ועל כתב תנועה.

הוא גם היה אחד הכוריאוגרפים הראשונים ששילבו ריקוד עם תכני וידאו ומחשב. אמן המחול בן ה-79 הוא משתמש נלהב במחשבים מזה כעשור. הוא מנצל את תוכנת קינטיקס יחד עם תוכנת BioVision-1 LifeForms, כדי ליצור עבודות מחול מורכבות ביותר.



קטן אבל... צג קומפקטי החוסך בשטח השולחן

במשרדים רבים שולחנות עבודה קטנים או עמוסים הם אחד השיקולים בבחירת צגי המחשב הורכשים.

כדי לענות על בעיה זו, החלה חברת גולבל ישראל לשווק בארץ צג קומפקטי בגודל 19 אינץ' של חברת נוקיה.

הצג מדגם 446Xpro מאפשר רזולוציה מסקמלית של 1600X1200, שהייתה אפשרית קודם לכן רק בצגי 20 אינץ'.

כדי לספק חדות תמונה מעולה לאורך המסך, מאפשר הצג פוקוס דינמי.

מקלדת ועכבר אלחוטיים

בזמנים אלה משיקה חברת Packard Bell Nec Israel את מחשב המילניום החדש ובו שילוב של רכיבים מתקדמים. מחשב המילניום מבוסס על מעבד פנטיום II MHz 350 450 בעל זיכרון 64 MB DRAM עם אפשרות להרחבה עד ל-384 MB ועוד. החידוש הוא - מקלדת אלחוטית מתוצרת חברת Logitech ועכבר אלחוטי אינטלי בעל גלגלת מיוחדת המותקנת על העכבר ומאפשרת דפדוף קל ונוח באינטרנט ובתוכנות אחרות.

חידוש נוסף הינו מסך LCD שטוח, שהוא המתקדם בעולם, בגודל 15.1 אינץ'. שילובם של המסך, המקלדת והעכבר מאפשר נוחות וגמישות בעבודה.



חדש חדיש וממוחשב

אימות הסבה לשנת 2000

"משרכות שלא בוצע בהן אימות הסבה לשנת 2000 - עלולות לקרוס" ארנון שביצע הסבה לשנת 2000 ולא השלים את התהליך בביצוע בדיקת אימות להסבה, אינו יכול לדעת בוודאות שהוא מוכן לשנת 2000 ושמערכותיו אינן עלולות לקרוס. כך מזהיר יחיאל נמר, מנכ"ל החדש של חברת סאפיינס ישראל, אחד מבתי התוכנה הגדולים בארץ. לדבריו, אחריות הדיוקטורים ונשאי משרה בחברות מוגזשת את הצורך שלהם להיות בטוחים בשלמות החשבון. הסיכונים ברורים: תביעות נזיקין מפגיעה, העדר כיסוי ביטוחי, הפסדים כספיים, פגיעה במוניטין, בעיות של גילוי נאות וכדומה. סיכונים דומים חלים גם על חברות מרטיט.

אימות הסבה או Verification, היא בדיקה בלתי תלויה של החסבה לשנת 2000 המעניקה לה "חותמת כשרות". הבדיקה ולוונטית הן לחברות שביצעו את החסבה בכוחות עצמן וזקוקות לתעודת הכשר של גוף מקצועי חיצוני, והן לחברות ששעורו בגוף חיצוני לביצוע החסבה וזקוקות ל"חותמת דעת שנייה". ביקורת זו מתאימה לחברות בכל שלב של החסבה.

לפני שלב המבחנים - החברה יכולה לבדוק שהחסבה בוצעה באופן שלם ובכך היא יכולה לחסוך את העלות של בדיקות הסבה שלא בוצעה בשלמות.

לאחר המבחנים - החברה יכולה לוודא שהחשבון תקין ומוכן לשנת 2000. חברה שכבשה בוצעה את כל שלבי החסבות יכולה לקבל "חותמת דעת שנייה" על נכונות החסבות.

תקיפות החסבה או Validation, היא בדיקת המתודולוגיה שבה בוצעה החסבה, והשוואתה למתודולוגיה שתוכננה במקור. ארגונים פונים לבדיקה ביוזמה שהחלופה נדונה עוד יותר. בעוד פחות משנה, עלולות משרכות המחשב שלהם להחליף את שנת 2000 ב-1900. התסריטים הרגועים ביותר מדברים על כאוס בשוקי הכספים, על נפילת חשמל, על שיבושים בתנועה האווירית ועל עיכובים בתשלומים. התסריטים המתונים מדברים על הפריעת מקומות באספקת אנרגיה, על עיכובים בטויות ובמשיכת כספים מספומטים.

אוריג'ן 2000 של סיליקון גרפיקס

שיא עולמי למחשב אוריג'ן 2000 של סיליקון גרפיקס: שני מיליארד פעולות נקודה צפה בשנייה.

מחשב על מדגם אוריג'ן 2000 קבע שיא חדש בהרעת תוכנת אנליזה לבחינת התנהגות כלי רכב בסוג התנגשות. המחשב השיג ביצועים של שני גיגה-פלופ (שני מיליארד פעולות נקודה צפה בשנייה) בעבודה יציבה לאורך זמן בעת הרצת תוכנת LS-DYNA, תוכנת אנליזה מופלרית החווה כיצד יתנהגו מכונות בטנאי העולם האמיתי.

LS-DYNA, משרתת יצרני רכב לצורך סימולציה המוידעת לאפשר שיפור תכנון עמידות הרכב בתאונות, והאממו לדרושת תקני הבטיחות.

העמדת הרמה הגבוהה ביותר של כושר מחשב לשירותי סימולציות מעין

אלה מסייעת ליצרני הרכב בהצגת מכונות טובות יותר ובסכנות

יותר, וסימולציות על מחשב

אוריג'ן הייתה הפעם הראשונה

בה משיגה תוכנה קצב של שני

גיגפלופ בעבודה מיוצבת, לאורך

זמן - יעד שאליו התכוונו

המהנדסים להגיע רק בשלהי

1999.

פיתוח ישראלי - עכשיו, משחקי מחשב גם באולמות וידאו

להתקנים מבוססת משחקים שפותחה בארה"ב. על פי שיטה זו, בעלי אולמות הווידאו כבר לא יצטרכו להחליף את המכונות היקרות שנמאסות על השחקנים במהירות הבזק, אלא יחליפו את משחק המחשב, הנמכר על גבי תקליטור.

החברה מתכננת לחבר את מכונות המשחק והמחשבים המפעילים אותן לאינטרנט, וכך היא תוכל להגיע באופן קבוע לכל לקוחותיה.

החברה צופה להגדיל בעשרות אחוזים את מכירות מכונות המשחק והמשחקים כבר בשנת 1999 ולזכות בנתח חולק גדול של שוק משחקי הווידאו, הנאמד ב-15 מיליארד דולר בשנה.

חברה ישראלית בשם אימריסיה, המתמחה בפיתוח משחקי מחשב מדוריים לתחום ה-Arcade באולמות הווידאו, מדווחת על מכירות בהיקף של 12 מיליון דולר בשנת 1998. תחום משחקי המחשב באולמות הווידאו נשלט עד היום על ידי חברות כמו סנה, נמקו וויליאמס.

חברות אלו מכרו, בעצם, מעגלים מודפסים או מכונות משחקים לבית במחירים גבוהים למדי - מאות ואלפי דולרים למכונה, שמויעדות בעצם למשחק אחד בלבד.

החברה הישראלית הלכה בכיוון אחר לגמרי והיא ממפתח משחקים שניתן

חדש חדיש וממוחשב

האמנם קם מתחרה למערכת ההפעלה חלונות 98 של מיקרוסופט?

לאחרונה, מתפתחת כנראה האלטרנטיבה הראשונה למערכת החלונות, והיא באה דווקא מסקנדינביה. סטודנט למחשבים מיתח מתחילת הפעלה שנועה על חלונות 98 והתחיל להפיצה באמצעות האינטרנט. הוא ביסס את הפיתוח על אלפי מתכנתים (ואולי על עשרות אלפים), שלמעשה אינם נמצאים בקרבתו, אלא מזורים בכל העולם. הוא ביקש, באמצעות האינטרנט, לשלוח אליו תיקונים, הצעות ורעיונות למערכת ההפעלה שלו, וכך הולכת ומתפתחת מערכת הפעלה נקיה מתקלות, ידידותית, וכמובן, זולה יותר מחלונות.

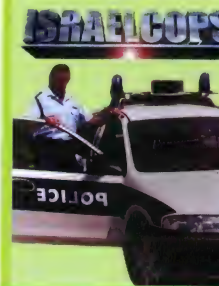
עבור כל משתמשי המחשב, בבית, בבית הספר ובמסגרת העסקים, הפך ה-DOS, Windows 95/98, בשנים האחרונות, לחלק בלתי נפרד מהמחשב שאותו קנו בבסך רב בחנות המחשבים. מקצוענים בלבד, מערכת מחקר והתעשייה העזו והשתמשו במערכות הפעלה אחרות, כמו Unix, OS2 ואחרות.

לעתים קרובות עלו מערכות הפעלה אלו על מערכת Windows, אך כאמור, מאז הפועת ה-DOS, שלטים מיקרוסופט וביול נייטס שליטה כמעט מוחלטת במערכות ההפעלה.

ניהול מידע של לקוחות – הבסיס להתפתחות של כל חברה מסחרית

חברת מיקרוסופט ישראל בחרה במערכת נמליה - ניהול משותף לקוחות בארגון, שפותחה על ידי חברת רן מערכות מידע ידועות. המערכת נבחרה לאחר תקופת מילוט שבה נבחרה יעילותה.

מערכת נמליה היא תוכנה מלאה בעברית שנועדה לספק תשובה מלאה לניהול כל הלקוחות בארגון, לרבות סקרי המערכת מטפלת בסקרים, החל משלב הבנייה, דרך הזנתם באמצעות סדרק אופטי, או אינטרנט/אינטרנט-נט וכלה בניית התוצאות ובדפוסת מנוון דו"חות ומידע ניהולי. המערכת מותחה ב- Visual Basic 5.0 מול SQL Server.



חברת מיקרוסופט ישראל בחרה במערכת נמליה - ניהול משותף לקוחות בארגון, שפותחה על ידי חברת רן מערכות מידע ידועות. המערכת נבחרה לאחר תקופת מילוט שבה נבחרה יעילותה.



חדש חדיש וממוחשב

DIGITAL SENDER HP 9100

HP ישראל הכריזה על HP Digital Sender 9100 שמטרתו לשמש גשר בין מסמכי הנייר לבין עולם מערכות המידע הדיגיטליות. הוא התקן תקשורת סט-מסדים, המאפשר שליחת מסמך בשאר-לבן או בצבע באמצעותו יוכל המשתמש לשלוח בקלות מסמכי נייר באופן דיגיטלי לכל כתובת ב-E-MAIL. הפעולה מתבצעת ללא קשר לשרת או למחשב PC כלשהו והמשיך מבצע את כל הפעולות הללו כהתקן עצמאי ברשת התקשורת המקומית. ה-Digital Sender מציע חלופה יעילה להפצת מסמכים, לעומת שיטות אחרות, כגון: פקס, דואר וכו'. הוא נולד מצורך הגדל והולך של החברות לשלב מידע מבוסס נייר בתוך תשתית מערכות מידע המכשיר מסוגל לשלוח מידע מבוסס נייר לאתרים רחוקים או קרובים במהירות ובקלות.

דוגמה לשימוש ב-Digital Sender היא: הצלת ילדים נעדרים המרכז לאיתור ילדים נעדרים משרת מספר רשויות, כגון: משרת FBI, בתי חולים, רשויות רווחה ומתנדבים בארצות וברחבי העולם. הרעיון שעליו מבוססת הצלחתו של המרכז, נשען על מערכת הפצה של המנונים הילדים, המאפשרת את זיהויים והשבתם לחיק המשפחה. אבל, מנוון ההפצה הנכחי אינו ערוך כראוי לפתור את המבע, שכן קיים צורך בהגברת תמונת המידע באיכות גבוהה ובמינומם זמן. כאן נכנס לתמונה ה-Digital Sender של HP המאפשר לשלוח את המידע דרך האינטרנט לכל רחבי ארצות הברית ולכל העולם במקרים מסוימים.

ה-Digital Sender משמש כאמצעי הראשון לאיסוף המידע. באמצעות המכשיר יכול המרכז לשלוח לתחנת המשרת ולהורי הילד את המסמכים שבהם נדרשים ההורים לתת את אישורם להפצה ולמלא פרטים מהיום אודות ילדם.

כך נחסך השימוש חוקר ונולד הזמן בשירותי שליחים, אשר במרבית המקרים סתמו את הנוהל על הסיכוי לאתר את הילד. לאחר ריכוז המידע, ה-Digital Sender משמש כאמצעי הפצה לכלל הגורמים הרלוונטיים, מעבר לאותה תחנת משרת מקומית.

10 שנים למדפסת HP DeskJet

חברת HP חוגגת בימים אלה 10 שנים להולדת סדרת מדפסות הדיו HP DeskJet מתוצרתה. בעשור זה הצליחה החברה למכור למעלה מ-68 מיליון מדפסות ברחבי העולם ולהפוך לנכס המרכזי בשוק בתחום זה.

טכנולוגיית ההדפסה הרב-שכבתית של HP מערבת במדויק טיפות דיו זעירות מסוג ורן יצירות הדפסות מרהיבות באיכות תמונה - ללא כל משרה במהירות. גמישות מסוג זה חשובה כיום במיוחד ללקוחות שצורכיהם מגוונים: החל מהדפסות בסיסיות ועד להדפסות ייצוגיות ברמה מקצועית. באופן זה ניתן להדפיס כל דבר, החל ממסמכים רשמיים בשחור/לבן ועד למסמכים רגילים מורכבים עם תמונות צבע עשירות.



מחשב-על ימנע את הצורך בניסויים גרעיניים

"הר כחול" מבית סיליקון גרפיקס נרכש על ידי משרד האנרגיה האמריקאי. זהו מחשב-על המבוסס בעולם במהירות ובתחום המערכת הגרפית. מחשב זה, לטענת יוצריו, ימנע את הצורך בניסויים גרעיניים תת-קרקעיים, בהתאם לאמנה שנחתמה בנושא, האוסרת קיום ניסויים כאלה. "הר כחול" עבר את מבחני המהירות למחשבי על בקצב של 1.6 טריליון פעולות בשינוי, עובדה המקנה לו את הכינוי "הר כחול" (500 המבוליים) של מחשבי העל.

לדברי שר האנרגיה האמריקאי, "הר כחול" והביצועים שבו ישיאים שלו הם הישג אדיר. זוהי התקדמות משמעותית, המעבר מדרכי עבודה מקובלות מזה 50 שנה של ניסויים גרעיניים ממשניים, לדרכים של סימולציה והסתמכות על מדעים.

מחשב-העל יעניק למדעני הגרעין כלים מדעיים משופרים לניתוח הבטיחות והמהימנות של כלי נשק גרעיניים. במהלך 1999 צפו "הר כחול" לבצע 80 מיליון טריליון פעולות במהלך אלפי סימולציות. כמות זו גדולה פי 10 מכמות החישובים שנדרשו לתכנית הגרעין האמריקאית הראשונה ועד לשנת 1992, השנה האחרונה שבה נערכו ניסויים גרעיניים תת-קרקעיים.

קריסת מערכות - למה? וכמה?

שלמה קופר

אפליקציה אחת 'משהקת', המסך לפתע קופא, לפעמים גם 'מכחיל', וכל מה שנוותר לכם הוא לצפות בחוסר ישע בשעות ארוכות של עבודה היורדות לסמיון. לא עוד!

עכשיו, יש דרך להשיב מלחמה שערה. תוכנות 'בלמי קריסה' ידלגו למרכז זירת ההתכחשות וישמרו את המידע עבורכם.

התרחקות, התמוטטות, נפילה. זה אותו אירוע חרישי שמפתיע אותנו, ללא הכנה מראש. לפעמים, אנו מתבשרים על הירידה, על ידי הופעתה של תיבת דיו-שית, או לחלופין, על ידי הופעתו של מסך-המוות (The blue screen of death). אם הגענו לשלב זה, האפשרויות שעומדות בפנינו אינן רבות. פעולה שגויה אירעה במערכת, והאפליקציה הסדורה עומדת מלכת ובודד, היא לא תשכח לקחת עימה גם את Windows.

תוכנות נפולטות באופן מסתורי, עוד מאז הימים הראשונים של Dos ושל הרסאות המוקדמות של Windows. מערכת ההפעלה החדשה - Windows 98 - ספגה מהימנות רבה יותר, שעולה במידה ניכרת על פני קודמותיה. בכלל, נראה כי כבר עברנו דרך ארוכה מהמערכות הקפואות/תקועות, שמערכת Windows 3.1 תתייחס אליהן, לחוסר מולט, כאל שגיאות אפליקציה בלתי מסובכות.

אבל אי אפשר לומר עדיין, שיצאו לגמרי מביצת השניאות חסרות ההסבר, מאחר ושתי מערכות ההפעלה - Windows 95 ו-Windows 98 - נוטות לייחס יותר מדי שגיאות להצגה המעמיקה - Protection Fault - ולקביעת המגוונות בלא פחות ערפל - שגיאות Page Fault.

הקשה על לחץ הביטוי, תחזיר את המערכת לפעילות נורמלית. אך הכשלים יכולים להיות אכזריים וחרסניים הרבה יותר ולשלוף, בנשיפה אחת חסרת רחם, מידע לא שמור למוזבה הדגיטלית, שם הוא יחזיר את שמותו לבורא עולם.

כיום, מתקבל פחות על הדעת כי PC חמום מדי, יורוק אותכם לפתע חזרה לרס, או יחליט באופן ספונטני, כי משם עכשיו הגיע הזמן לעשות Reset למחשב ולתאחל אותו מחדש.

בשרות הבאות נביא בפניכם סקירה תמציתית על ארבע תוכנות-ההצמדת בשוק 'בלמי קריסה'.

פתח מילוט

התוכנות לקליטת תקלות הגורמות לקריסת מערכת כסדרם, עברו מערכת Windows, ומצאות בסביבה כבר כמעט 3 שנים.

שנת 1996 - תוכנות, כמו: Symantec's CrashGuard עבור Norton Utilities ו-CyberMedia's Crash Protector עבור First Aid, חשפו בפנינו את האפשרויות הגלומות בקליטת תקלות-מערכת, עוד לפני שהללו התרחשו, ועלו את המערכת ושלחו אוטומטית את התוכנה הפעילה לכל הרוחות.

שנת 1997 - הדור השני כלל חבילות של Helix Technologies, Quarterdeck Corp ו-Technologies רבות יותר של מאמיני קריסה שלבו במערכות התוכנה, ועל ידי כך גדלו הסיכויים של 'הגלאי' לתפוס קריסה לפני התרחשותה.

שנת 1998 - הוכנסו בתוכנות שכלולים ועידונים, בנוסף לאסטרטגיות משלימות, לדוגמה, השגחה ומעקב אחר זיכרון-המחשב, או בקרה על תקינותם של הקבצים במערכת, כדי ללמוד נקודות חולשות ופגיעות, עוד לפני שהקריסה, אכן, מתרחשת בפועל.

בעוד שהיבול של יצרני תוכנות 'הגלאים', הניב ב-1997 תוצרת השפעת על תוכנות נימוי השגיאות ואישוש מערכת, שקיימות בתוך Windows. המוצרים הנוכחיים יכולים לעקוב אחר היכרותך באופן ישיר. תוכנה זו היא בעלת ערך מוסף רב לתוכנות 'בלמי-נלא-קריסה', מאחר והדבר מאפשר לתוכנות הנלאים כרגע, לקלוט את הבעיות בהקדם ולהגיב בנסיגות-מילוט אחרון 'מבוימה המבעבתי'. למיכך, ברוב המקרים, לחיצה קטנה על לחץ Fix או Unfreeze, תקום לתחייה, באופן זמני, את האפליקציה הסדורה, ובכך תתאפשר שמירת המידע, רגע לפני ההכנסה הקשה.

מבין התוכנות שמוצעות בשוק, לשמירה ולפיקוח על עבודה תקינה וזרימה של מערכת ההפעלה במחשב, בחרנו להתרכז בסקירה של אחת התוכנות היותר טובות בתחום הוא **תוכנת Norton CrashGuard 4.0** - שכיכזה מוצעת בגרסה 4.0.

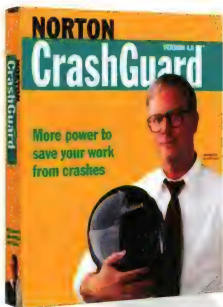
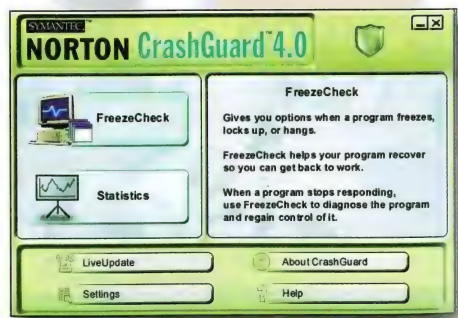
Norton CrashGuard 4.0

מעבר למשימה הראשית של תוכנה זו - לקלוט ולעכב תוכנות שעומדות לקרוס בסקירה של אחת התוכנות היותר טובות בתחום הוא **תוכנת Norton CrashGuard 4.0** - שכיכזה מוצעת בגרסה 4.0.

ההגנה על קבצים קיימים

אם קורה שתוכנה מנסה לשנות נתונים בקובץ שכבר קיים במערכת במשך הפעלה, VitalSave יתכנס לפעולה תכנית קטנה בשם SafeOriginal, שתצור עותק של הקובץ למסורת הגנה. לאחר מכן, היא תאחסן את העותק בספרייה מיוחדת, כך שאפשר יהיה במידת הצורך במועד מאוחר יותר, לאחזר את הקובץ.

דברים רבים יכולים לגרום לקריסת מערכת. תוכנת Crash Assistant, אחריות על תפירת תהליך האישוש של המערכת, לכל קריסה וקריסה.



בעזרת Norton CrashGuard, ניתן נמנים רבות להמשיך בעבודה תקינה על המחשב, מבלי שצריך לתאחל את המחשב מחדש.

המשחק

משחקנו se סורק מחשבי

אף על פי כן, ולמרות הכול - בשבט מחשקי המחשב

אפשרויות המשחק ברשת הופכות את המשחק במחשב לא לאירוע חברתי בלבד, אלא לאירוע חברתי גלובלי, שבו אנשים מכל הארצות משחקים זה עם זה.

- קואורדינציה, ניתוח מצבים, מהירות תגובה, ואפילו נימוס.

למדידים אנגליים - אף שלא תסובבו את זה, משחקי מחשב מחייבים ידיעת אנגלית, והילדים למדידים מבלי שאפילו יהיו מודעים לכך.

או לסיכום: בפנים הבאה, כשהחורים שלכם יגידו לכם שמשחקי מחשב יקרים מדי, או שהם "בובו זמן", תנו להם לקרוא את הרשימה הזאת, ורצו לקנות עד משחק.

והערה לפני סיום: ישנם משחקים רבים שהם פשוט זבל בדרך כלל, אפשר לזהות אותם לפי מחירים הנמוך, או לפי העובדה שאף אחד מהחברים לא קונה אותם. אל תתפתו לקנות משחק זול בחצי המחיר, כי לא תקבלו אפילו מחצית מהתמורה, אלא הרבה פחות מכך. צריך לקנות את המשחקים החודשים, במחיר מלא, ולאחר שקיבלתם המלצות מחברים. כך תוכלו להבטיח לעצמכם שעות רבות ומהנות ממשחק מצוי, ובסופו של דבר, העלות לשעת משחק תהיה הרבה יותר נמוכה מאשר במשחק גרוע שמשחקים בו 5 שעות וזורקים אותו למדף.

והחי חשוב - בשום אופן, וגם אם משהו אומר לכם אחרת, אסור לקנות משחקים מאוימים, או לא מחירים הנמוך.

קריאה מהנה.

במשחק פשוט ניתן לראות, שהעלות של שעת משחק במחשב (פי עלות המשחק בלבד) היא, בערך, 4.5 ש"ח לשעה.

אם ניקח, לדוגמה, ביילי בקולטנע (סרט בן שתיים, מחירו 27.5 שקלים, וצריך להוסיף לכך נסיעות ופמפקור), נגיע לעלות של שעת פנאי ליותר מ-15 ש"ח.

חוג ספרט, ציור או גיז, עולה, לפחות, 30 שקל לשעת פנאי, ואילו התשלום למורה לפסנתר יכול להגיע ל-50 ש"ח לשעה.

מול כל הפעילויות האלה, משחקי מחשב כבר לא נראים כל כך נורא.

עכשיו, יקומו כל החורים ויטענו, שמשחקי מחשב אינם בעלי אותו ערך חינוכי וחברתי כמו חוגי מוסיקה וספרט.

ואני עונה - משחקי מחשב הם אפילו יותר מזה.

הילדים לא מתרצצים בחץ (גם מספר התאונות המתרחשות כיום, תודו שזה רק מוסף שקט נפשי).

משחקים הם טכנולוגיה, וילדים שמשחקים במשחקי מחשב, נחשפים, מתנסים ונעשים מומחים בטכנולוגיות שישירות אותם היטב בעתיד.

בימינו, משחקי מחשב הם כבר הרבה יותר מאשר ישיבה בעניים בזהירות מול המחשב.



שלוש לכוכב.

אני רוצה להקדיש את המתיחה של מדור משחקיך בחודש זה לנושא מעט כאוב: מחירים-הלא-נמוך של משחקי מחשב.

מהבחינה הזאת, אני ממליץ לכל הצעירים שבניכם לתת לחורים לקרוא את העמוד הזה, אבל, גם אתם יכולים ללמוד ממנו קצת על כלכלה ומחירים.

חוק כלכלי מספר אחת של דורון ניר: יש למדוד כל מוצר המיועד לתחום זה, לפי שקלים לשעת נאוי אחת.

עכשיו - הסבר: אצל רוב האנשים, הונון נחלק ל"פנאי" ול"עבודה". לצורך העניין, אצל תלמידים, הונון המוקדש ללימודים בבית הספר ולהכנת שיעורים, להכנה לבחינות ועוד, מוגדר כ-"עבודה", בעוד שכל היתר מוגדר כ-"פנאי".

משחקי מחשב, בין אם הוסיקיים בהם הם מבוגרים ובין אם הם עדיין תלמידי בית ספר, הם בהחלט פעילות המוגדרת כפעילות לשעת הפנאי וזה לא אומר שבמשחקי מחשב אין מרכיב לימודי או חינוכי. זה רק אומר שאף אחד מאתנו לא זכר עדיין בתואר, בתעודה או בנשכרות, מכך ששיחק כל היום במחשב.

בתור פעילות לשעת הפנאי, משחקי מחשב נחשבים על ידי החורים, פעמים רבות, כבובו זמן או פשוט, לזיקים מדי.

בואו נעשה חישוב: משחק מחשב ממוצע עולה בין 200 ל-250 ש"ח. ממשחק ממוצע ניתן להפיק, בערך, 50 שעות משחק. המספר הזה משתנה ממשחק למשחק - במשחקי הרפתקה, ייתכן והוא יהיה נמוך יותר, ואילו במשחקים, כמו Quake או FIFA (וב-משתתפים), הוא יכול להגיע להרבה יותר מכך.

אם הבעיות במחשב מתחילות לצוץ לאחר שהתקנתם רכיב היקפי חדש למחשב, למשל: כונן DVD או כרטיס וידאו, בדקו אצל הספק שאכן קיבלתם את הדרייברים הנכונים.

אל תסמכו על הדרייברים שמספקות מערכות ההפעלה Win 95/98. פעמים רבות, דרייברים חדשים יותר וזמינים.

העברת אפליקציות

בזמנים עברו, ניתן היה להעביר אפליקציה לדיסק אחר או למחשב אחר, משוט על ידי העתקת הספרייה למקום חדש.

אם תנסו את הפעולה הזאת על אפליקציות של Win 9X, הסבירות הנבונה היא שהאפליקציה לא תעבוד. כאשר מתקנים אפליקציות של Win 9X, ההתקנה משנה פעמים רבות את קובצי הרישום של מערכת ההפעלה ומתקינה קובצי DLL חדשים יוצא מכאן, שאם מובילים רק את הספרייה של האפליקציה למקום חדש, המידע בקובצי הרישום של מערכת ההפעלה וקובצי DLL שהם חיוניים להפעלת האפליקציה, לא יהיו שם.

הרומז הטוב ביותר במקרה זה הוא להתקין מחדש את האפליקציה למקום החדש הרצוי.

הגורמים הנפוצים לקריסת מערכת

בדרך כלל, כאשר אפליקציה מסוימת נוטה לקרוס לעתים תכופות, משתמשי מחשב נוהגים לייחס את אותו מקרה לבאגים שמצויים בתוכנה. מומחי מחשב עם זאת, יכולים לקשר קריסת רבות לבעיות מסוימות במחשב: שמגיעות מחלקי המחשב השונים.

להלן, חלק מהגורמים לבעיות והפתרונות להן.

שבבי זיכרון גרועים

אחת הדרכים הטובות לבדוק את איכות הזיכרון היא להשתמש באחת מתוכנות דיבור, למשל: ViaVoice של IBM או ב-Dragon Systems של NaturallySpeaking. אם אפליקציות, כמו תוכנת עיבוד המילים Word או הגיליון האלקטרוני Excel רצות בדרך כלל בצורה טובה, אבל קורסות, כאשר מנסים להכתוב למחשב מילים בדיבור, בדקו את שבבי הזיכרון. נראה שהבעיה באה מהם.

דרייברים לא תואמים

דרייברים שאינם תואמים להתקנים המחוברים למחשב, יכולים לגרום למחשב לקפא או לפעמים, לגרום לו לקפוץ לאתחול מחדש.

כאשר הקריסה כבר איננה, התוכנה תציג בפני המשתמש תיבות דו-שיח שיש בהן אינפורמציה ברורה על הגורמים שהובילו את המערכת לקריסה, והדרכה לבני פתרון הבעיה, צעד אחר צעד.

Crash Assistant אפילו מציעה כמה אפשרויות לחשבת המערכת לפעילות, ובכך מגדילה את הסיכויים לשמירה מוצלחת של העבודה הפעילה לפני הקריסה וחורה לעבודה בתוך זמן קצר ביותר.

קריסה תוך כדי עבודה באינטרנט

זה כמעט בלתי אפשרי לזכור בדיוק על איזה דף באינטרנט היית לפני הקריסה. אז, כאשר דפדפן אינטרנט הוא זה שקורס, תכונת QuickReload של גורטון תפעיל מחדש את דפדפן האינטרנט ותביא את הגלשן לרף האחרון שהיה בעבודה פעילה. אם הדף הוא הגורם לקריסה, QuickReload תפנה את המשתמש לרף הולפי.

דרישות מערכת

מערכת הפעלה: Windows 95/98
זיכרון: MB8 (זיכרון RAM MB16)
מוספץ: אינסטלה כתבת להורדה של גרסת ניסיון: <http://ftp.symantec.com/misc/ncsl3w95.exe>
משקל התוכנה (לפני מריסה): MB12.

חוגים וקורסים

בכל תחומי המחשב

לתושבי ראשון לציון רחובות והסביבה

רחובות, מל. 08-9364994, פקס: 08-9364786

משכונים

■ אינטרנט
■ מולטימדיה
■ אנימציה ממוחשבת
■ PASCAL
■ C, C++
■ VISUAL BASIC
■ OFFICE - למבוגרים
■ פיתוח משחקי מחשב
■ ועוד...

משחקי מחשב



קושי ואימליגנציה

המשחק קשה ביותר ומיועד לשחקני משחקי אסטרטגיה מנוסים. על מנת להצליח במשחק, יש לקבוע שפע פרמטרים של הרכבות, התחנות והמפעלים השונים, להשתתף המקסימום על פי המודל הכלכלי והתעשייתי של המשחק. בשלב מסוים תגיעו למצב שבו כל האימפריה שהקמתם מתפקדת כמונה משוממת היטב וכל בדולרים הרווחים לקופתכם, אולם עד אז, למיכנס עבודה קשה.

ההיבטים, שחקני המשחק, מצוינים יכולת מציאות, ידוע שכדי להצליח בעסקים, צריך להיות חסר-כל, וזהו בדיוק המצב של שחקני AI, הם יעשו כל פעולה, כדי לחסל את האימפריה שלך.

★★★★★

חיי מדרך

המשחק כולל 12 מפות של אזורים שונים בעולם, המציעים כל אחד משימה ללחצן הרוחני. בנוסף, קיים "יקמפיין" הכולל 6 שלבים (בכל שלב ניתן לקבוע מטרה אחת מתוך שלוש), כלומר, קיים מגוון גדול של משימות, שלביו כל אחד מהן ניתן לקבוע רמת קושי שונה המציעת מבוחרת מתנהגות המודל התעשייתי והכלכלי, המשמר המתרחים והמגבילים על שיעור התפוצה לשחקן וליריביו ה-AI.

כמוקד כלים במשחקי אסטרטגיה, וכלל גם עורך מפות, המאפשר הכנת משימות נוספות ומבטיח כי לכל נמצא ברשת תוספות למשחק. באתר הרשמי של המשחק כבר נמצאת מפה נוספת הניתנת להורדה.

סיכום - משחק מצוין

מאפשר הגשמת חלומם של אנשים רבים לשחק ברכבות חשמליות (נתחיל וזו לחדר מלא מסילות), וגם הגשמת חלומם של אחרים להיכנס לעולם העסקים, ללכלל מיליונים ולהצליח בגדול. זהו משחק-אסטרטגיה יוצא דופן, זיאתר בפני עצמו, הדורש השקעה בלימוד הראשוני. או לפני שאתם קופצים אל תוך עולם העסקים, זיכרו: Its a jungle out there.

התקנה - קלה ומהירה

חוברת ההוראות - מפורטת - אולם, חסר "כרטיס-עזר" (Reference card) המסכם את עיקרי המשחק וכולל את היחסים בין המפעלים והמבנים השונים. בחוברת יש המניה לכרטיס הזה, אך בקופסת המשחק הוא לא נמצא.

משחק ההדרכה, טוב ונוח דחיפה להכרת המשחק לעומק.

★★★★★



קובי שחר

המשחק Railroad Tycoon
על סיד מאיר (ציביליזציה).
שהתפרסם בתחילת שנות ה-90.
הוא מסוג המשחקים שנאמר עליהם
"שהקדימו את זמנם".
זהו משחק-אסטרטגיה מורכב.
המבוסס על בניית אימפריית רכבות.

אולם, כדי להפוך לאל-הון, דרושה עבודה קשה יותר. יש לבחור היטב את מסלולי הנסיעה, צריך להתחשב במצב השוק (היצע וביקוש) של סחורות שונות ותמיד יש לדאוג לתחזוקה של הקטורים.

מאחורי המשחק מסתתרים מודלים כלכליים ותעשייתיים, וכדי להצליח בו, יש להבין היטב מודלים אלה. בכלל, המשחק הזה הוא מסוג משחקי RTFM (Read The Fucking Manual) - אפשר לקפוץ לים העסקים ללא קריאת המדריך, אולם, משך הלימוד יתקצר אם תקראו את כל חוברת ההוראות.

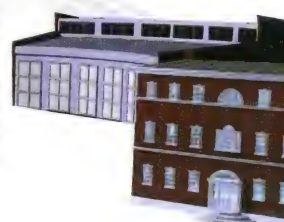
לאחר הכרת כל האפשרויות, יש לשים לב להודמניות עסקיות חדשות הנבצעות מערים גדולות, נעשיות חדשות ומתפתחות (על פי התקופה).

קיימת אפשרות "ארגון תחילי", ובו יש להקים אימפריה על פי המתאר. אולם, פן נוסף של המשחק הוא שיק המניות. בבורסה תוכלו להשקיע את כסכם, גם בקניית מניות של המתחרים, כדי להגדיל את הוונם מעבר לשכר שמקבלים עבור ניהול חברת הרכבות.

המשימות לשחקן היחיד הן בעלות משמעות היסטורית במקומות שונים בעולם, ומתארות מאורעות שקרו בעבר. לא אין משימה המשחרת את הקמת קו יו-יורשלים. בסיום כל משימה, בין אם מולאו התנאים להצלחה ובין אם לא, ניתן להמשיך ולשחק.

ציונים גרפיקה - מצוינות

במבט מרוחק על כל מפה או רואים תצלום אווירי של פני השטח (המפות מבוססות על צילומי לוויין).



THIEF THE DARK PROJECT

כפיר אלמנדי



במשחק זה אתם ממלאים את תפקידו של גארט, גנב אדיר ורומח בעל שם עולמי (טוב, אולי לא "בעל שם עולמי", אבל הרעיון הוא שבמיקודכם הגנב יהפוך יותר מסתם כייס עלוב...)
הצללים והדממה הם בני בריתכם, האור הוא אויבכם.
ההתנגשות והערמה הן כלפיהם, ונכסיהם של אחרים הם שלכם.

להיות גנב אינו תפקיד קל במציאות המטורפת שבה אנו חיים (מי-הבינים העליונים...).

גנב מירושו להיות תמיד במרחק של צעד קטן משומר וזעם התוקף אתכם עם כלב שלוף, מירושו להיות דרוך ומוכן לכל המתעה ותמיד עם היד על הדופק (ורצוי שאתה יד תחיה על הדופק של הריב עם גינון מורעל).

הברת EIDOS החליטה שהיא סוף סוף נותנת את הכבוד הראוי לאותן דמויות אפלות שובנות עללים (ומי שרוצה הרחבה, יכול למצוא זאת בסדרת ההתבונן "מבוכים ודרקונים").

ציונים

גרפיקה -

מוצית (!!!), באיכות יוצאת מן הכלל, תומכת, כמובן, בכל ההתקנים החדשים בשוק!!! תאורה דינמית, מצלמת רחב, מעגל רמי רב עוצמה. כל אלה ועוד מקבלים מושג חדש במשחק זה!!! המשחק תומך במאפיין תלת-ממד מכל הסוגים (כולל DX3) ותומך תמיכה מלאה בכל הרזולוציות הקיימות. חבל מאוד שהמשחק לא "מחשב" את הביצועים האופטימליים של המחשב ומתאים את עצמו אליו, אלא דורש מהמשתמש ניסיונות חוזרים ונשנים עד הגעה למצב הרצוי. הנוף וקווי המתאר מגיבים יוצא מן הכלל, וממש ניתן להרגיש את האווירה בזמן שחודרים לסדרות של אנשים תמימים.
ניתן להוריד כל מיני PACHES מהאינטרנט, לשופר הרגליה, אולם, מבדיקה מעמיקה של המשחק, אין בכך כל צורך.
ראוי לציין את העובדה שיש הבדל עצום בין מחשב בעל כחסיס מסך תומך DX3 + מאיץ (למשחק, פשוט, יש תצוגה שונה לחלוטין).
+ + + + +

צליל

הסאונד ברמה גבוהה מאוד, דגום בצורה חלקה, ללא התנגשויות עם שום גורם אחר. המוסיקה היא מוסיקת מתח-אימה מורטת עצבים, וגובה הצליל עולה ויורד עם העלייה, כך שלפעמים ניתן לשמוע רק את המוסיקה, ולפעמים הפסקול יורד לרמה מינימלית (הניתנת גם כן לשליטה על ידי מי שמשחק).
בסה"כ - מושלם, ולא ניתן לדרוש רמה גבוהה יותר!
+ + + + +

קול

הסאונד ברמה שטירה שמעתי כמה עד כה!!! המשחק מתבסס על יכולת השמיעה של הגנב, ולמעשה, יש כאן דגש מיוחד על צליל תלת-ממדי, על אפקט של ריבוי המקומות וממש ניתן לחוש את אפחות החרב ושריקת החץ. אפשר גם משוט לעמוד בקרן זוית אפלה ולשמוע את צחקוק (או את רטיטות) השומרים.
+ + + + +

קושי

המשחק (לחלוטין) אינו קל!!! הוא בנוי בסגנון של "גוף ראשון", כמו BOOM ודומיו. אבל, שלא יהיה לכם על של ספק, שמי שחושב שהמשחק שלפניו הוא "קצץ והרוג כפי יכולתך", בדאי שייק מידות לאורן הקבורה שלו, כי פשוט, הגנב שלנו חלש יותר מכולם והכשרון שלו מתבסס על זריזות והסתתרות ולא על לחמה, וממש צריך להיכנס ל"ראש" של הרומח המתוחכם, אשר נע לאט, מקשיב לכל רחש ומבצע עבודות נקיות ושקטות... וזה, למעשה, הקושי העיקרי, כי ברע שאתם מאמצים את השיטה ומכניסים את הרעיון שבמשחק, הכול זורם.
+ + + + +

אורך חיים

ארוך מאוד!!! ישנן הרבה מאוד משימות, עשרות סוגים של נשקים ואפשרות למתור משמח ביותר מדף אחד. המשחק מגיע לכמה עשרות שעות משחק.
+ + + + +

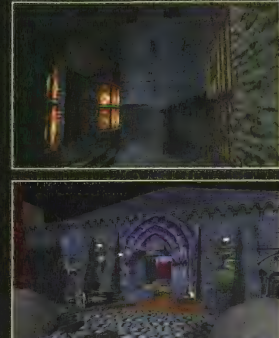


משחקיות

המשחק, לכל הדעות של אלה שינסו אותו, כולל אותו עצמי, קשה לתפעול. כאן הדעות חלוקות, משום שהעכבר מתפקד כ"עניינים" והמקלדת מיועדת לשאר הפונקציות. לפי דעתי, לא ניתן לתכנן משחק יעיל יותר, כי פשוט מגוון הפונקציות כאן הוא עצום (ניתן להחמיא ליוצרי הכותר שניתן לכוון כל מקש למקצתה הנחה למי שמשחק). אבל חובה לשחק לפחות פעמיים את "משחק-ההדרכה", כדי להגיע לשליטה סבירה, מפות או יותר.
+ + + + +

התקנה

קלה ביותר, דורש DIRECT X 6 ועברה ללא בעיות מיוחדות, אם כי חייבים לציין את הזמן הרב הדרוש, כדי לטעון משימות ולבצע LOAD/SAVE.
לפי דעתי, פרק הזמן הארוך יתר על המידה, וניתן היה לפתור זאת על ידי התקנה מסיבית יותר של מידע לבזון הקשיח.
+ + + + +



סיכום -

בסה"כ, זהו משחק ענק ומסקר בצורה בלתי רגילה. הכותר הזה, סוף סוף, חולק את הכבוד הראוי לגנב ונותן לכל אחד מאתנו אפשרות להזדהות עם דמות מרתקת זו.
ייער כוח!!!

THIEF: THE DARK PROJECT שם:

שם משפחה: משחק תפקיד יחיד

שם האב: EIDOS

משפחה בארץ: דר-ארכי

אחים: משימה לוחם ANVIL OF DOWN

תכונות טובות: גרפיקה וסאונד מעולים.

תכונות רעות: לא חיוני בסיסח.

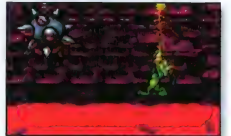
משחקי מחשב



שאל את יובל

יובל רוזנברג

תום גולד:
אני מעוניין לדעת את כל הקודים למשחק - Jazzy Jackrabbit 2
נב. אם אתה זוכר, הייתי במחנה הקיץ של "מחשבים וכו"ן" בחופש.



יובל:
באמת חשבת שאני אשכח אותך? פיתחת איזה אתר מעניין לאחרונה? בכל מקרה, לקודים: God Mode jfgod jnvn עוד God Mode jfguns jfguns לכל המשחקים. jnamm תחמושת מלאה. jnrrush אדרנלין!!!

fly מעם אחת. אוני הליקופטר. פעמיים: נסה. jn השמדה עצמית. jn shield מגן. jnaxt קפיצת שלב. jnlight אור. jnboard צימרים לעורתך. jncoins יחלומים. jngems jending חזרה לתפריט הראשי. jn ניצאה מהמשחק. jnmorphm להפוך לספא, לחץ עוד פעם ותהפוך לציפור, ושוב לצפרדע ופעם אחרונה - בחזרה לנאי. בהצלחה, תום!

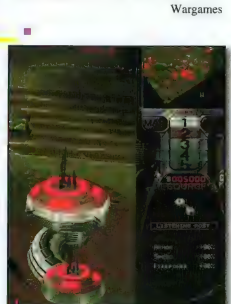
לאוני בוגדוב:
האם יש קודים ל-Starcraft? אם כן, מה הם? תודה.

יובל:
כמובן שיש, ולמרות שפרסמתי אותם בעבר, אפרסם אותם שוב לקוראים החדשים, וכל כמובן. והפעם את כולם (אני מקווה):
God Mode - power overwhelming operation cwal
של (can't wait any longer)
the gathering - אנרגיה בלתי מוגבלת.
noglues - המחשב לא יכול להשתמש באנרגיה.
game over man - הפסד מידי (שימושי מאוד)
staying alive - מאפשר לך להמשיך לשחק גם אחרי שמירת את המשימה.
show me the money - 10,000 מיניולים וגי.
there is no cow level - משלים את המשימה.



500 - whats mine is mine (ומשחק מילים משעשע).
500 - breathe deep
black sheep wall - חרשף את המפה כולה.
medieval man - שידרוג מידי וחינם ליחידות.
modify the phase variance - אפשרות לבנות הכל.
war aint what it used to be - מכבה את ערפל המלחמה.
food for thought - מאפשר לך לבנות יותר יחידות מאספקה.
ophelia - מאפשר לקפוץ לכל משימה (רשום, לחץ ENTER ורשום את מספר המשימה שאלוה אתה מעוניין לקפוץ)

אייתי בלומנפלד:
שלום, אני מניע על "מחשבים וכו"ן" וחולה על משחקי אסטרטגיה.
הייתי רוצה לדעת אם יש קודים למשחק: Wargames



יובל:
אכן, יש:
על מנת להגיע אליהם, יש ללחוץ על T או על F1, F2, F3 או F4 ואז:
eyefogod מאפשר זום מוגדל למכוניות מרטות נמוכות.
saladressed מאפשר לבחור שלב.

twobyfour בנה יחידה (למשל: dragonfour (dragon hermes מורו את בניית היחידות.
donkeys כל מה שיוצא טילים, יורה גופים במקום
mornin'gaffer מוריד את ערפל המלחמה.
gimmieginimmie מאפשר לבנות הכל גם בלי מגדל מיקות
unclejohn God Mode
chaching מוסיף 10,000 כסף.
mmuscle משדרג את המגן.
bigcity מוריד את רמת המגן של האויב.
coffee משדרג את המהירות.
beer מוריד את המהירות של האויב.
shaft משדרג את הנשק.
shank מוריד את דרגת הנשק של האויב.



ליון ביימני:
תוכל להגיד לי את הקודים למשחק "קפטן הרוק" Claw?

יובל:
כמובן...
מפוס, הקש את הציטים הבאים:
MPARMOR - מאפשר אל-מוות.
MPPREV - שלב הבא.
MPNEXT - נותן אינפורמציה בקצה העליון השמאלי.
MPUPDATE - עוד אינפורמציה.
MPGOBLE - אינפורמציה על גובל.
MPSCORPIO - אותו עיקרון כמו הקודים.
MPINFINITY - לא מפסיד חיים.
MPSTOPWATCH - זמן רשום בצד השמאלי התחתון של המסך.

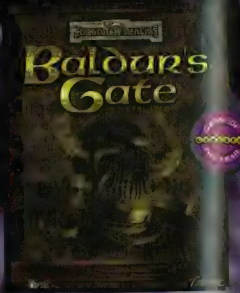
MPPYRO - דימיט מלא.
MPWIMPY - קשה יותר להרוג אויב עם ריב.
MPBOTLESS - מטוס אחורי.
MPMIDLESS - מטוס אמצעי.
MPTOPLESS - מטוס עליון.
MPNIPPY - קפיצה משופרת.
MPSUPERTHROW - זריקה משופרת.
MPVINOINFO - מראה/מעלים אינפורמציה על המסך.
MPOBJECTS - מראה חפצים.
MPPOS - רואים עולם.
MPFLUBBER - עוד קפיצה משופרת.
MPMOONGOODIES - ירח אדיב.
MPKROIDS - רויאידים מופעלים.
MPMERLIN - קסם מלא.
MPRAMBO - תחמושת מלאה.
God Mode - MPKFA
MPMETRIX



אם גם אתם נתקעתם במשחק ולא ידעתם איך להמשיך
אם גם אתם נקלעתם לדרך נלא מוציא
פנו ליובל במדור "שאל את יובל"
יובל רוזנברג, רחוב רענן 25, חיפה, מיקוד: 34384 jtrang@inter.net.il

לא זזים אהאסר

משחקי המחשב המוטרפים של השנה - חזק במחשב שלך!



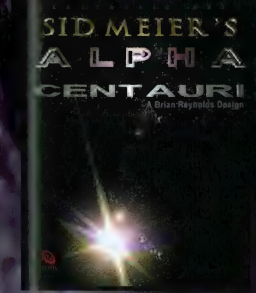
אתה חיה למסע ברחבי הממלכות האבודות. חייבת להאזין למשורר לחיים בעולם של מנסיות. עיצוב וטכנולוגיה עוצרי נשימה. אושר שלמות תלויות בהחלטות שלך.



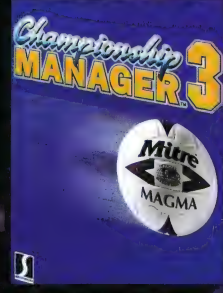
Star Wars - Rogue Squadron
לבש את חליפת המיסיק של
לוק סקווייקר והצטרף לחיילות
העולות במשימה הסיועיות ביותר
של גלות-הברית. מושקע אובות
משך מבית ג'וקס ארטס.



המשחק הישני היחיד של אלימות
ה-Superbike מיוץ האומנועים
כל המסלולים. כל המסלולים.
כל האומנועים וכל ההתרגשות.



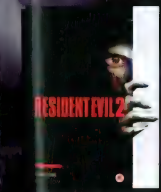
להיות החדש מבית היוצר של סיד מייזר, יוצר
סדרת Civilization. כל הכלים הדרושים על
מנת לחקור, לנלות, לבחון, לבנות, לכבוש ולנצח
בגריפה תלת מימדית לא מהעולם הזה...



אתה מאמן קבוצה. בקרוב יקבע המשחק
את המוניטין שלך. אם הקבוצה תנצח תצא
ענק, אם הקבוצה תפסיד...



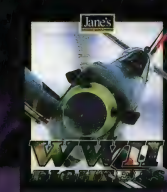
בוא לבנות את עיר חלומותיך. סימולטור
בניית ערים. הרבה יותר בתים, אנשים,
אנימציה, גרפיקה מדהימה, אתרים
היסטוריים ואפשרויות הצצה...



משחק בלעיל כל חזק בלבד
אחרי בריחה מסורבת מיצורים
מפלעתיים. זומבים יורקי חומצה
ירדו אחריך... אתה תפחד ותזע
אבל תהיה מכל שניה, רק תצא
מחסיש הזה...



מחוס אתה קובע. אתה מחליט
מתי להנחית מכות על האויב
מוקד מי יקום לתחיה. גורם
לחץ נעש להתפרץ, רק אתה
מוכיל בנא טפלעות פזי בתים
נשרפים ויצורים דמוניים
נחל קרבות מסוכנים ותנצח!



דימיון לעצמך שהחזירו אותך
50 שנה אחורה. אתה מייס
במלחמת העולם השנייה...
עכשיו זו ההזדמנות שלך לשנות
את פני ההיסטוריה!



עליו העולם כידור. המשחק מנסה
לאורך 2000 שנה מתחילתו ועד
לקצה (בזכות חזמיון של חנוע
האנושי. העולם מוכה לפרקתך.
בוא ותבנה את האימפריה מחדש.

להזמנות התקשרו 24 שעות ביממה: 03-5124040

להשיג ברשתות השיווק, חנויות המחשבים, הצעצועים והספרים.

על מבוכים ודרקונים ועל ההרפתקה עצמה חלק ד'

אם יודעים מראש שקרב קשה באופן מיוחד עומד לפרוץ, ניתן להתכונן לו ועל ידי לחשי הגנה ושיקויים שונים) ובכך להפחית מהקושי.

זיכור - הראש הוא הנשק החזק מכולם!!! בקרב יכולים להיות אינסוף מצבים וסיטואציות שונות ומשונות, אך בעזרת טקטיקה טובה ובאסטרטגיה מוצלחת, ניתן לצמצם בקרב שממבט ראשון הוא נראה בלתי אפשרי.



תמיד יש לזכור לתחוק את החבורה לרמה מקסימלית ולקנות את כל הציוד לכל השחקנים, ותמיד להיות ערוכים לכל מצב (מה קורה אם ביום בהיר אחד תופילו לבור עמוק ותגלו מתאוס שנפלתם לתוך "מנוברטור", עירם של האלפים האפלים!!)

עד כאן טיפים ועצות, רק נאמר, שאין "מתכון בטוח להצלחה". בכל משחק יש לצל את המידע הניל וליישם אותו במצב הרלוונטי.

ליהרואות! בחודש הבא, ועד אז - "אל תקלו ראש באויבים - ולילו בהם רק לאחר שיובסו".

Alexander The Great

כלל חשוב - לעולם תדעו היכן אתם נמצאים!!!

במבוכים מסובכים ניתן להסתובב במשך שעות סביב אותה נקודה:

למרות שעל פי רוב ישנה מפה אוטומטית, לפעמים לא תהיה לכם מפה כזו ותצטרכו להיעזר רק במצפן ובאינטואיציה שלכם.

או נניח שאתם יודעים בדיוק לאן אתם הולכים, ולפתע אתם מותחים דלת עץ מרקיבה ומולכם עומד יצור גדול ונורא...

מה לעשות? - להיאבק! לברוח? צריך רק לזכור את המשפט האומר, שעדיף תמיד לברוח בקרב כמוצא אחרון.

יש תמיד נסותו ולהיכנס ל"ראש" של היצור העומד לפניכם - אולי פלשתם לסטח המחיה שלו (נסו לראות בדמיונכם חבורת לוחמים הנכנסת אליכם הביתה)?

או אולי מדובר בסתם יצור רעב או בסתם שומר זוטא שניתן לשחד אותו?

אם הצלחתם להימנע מקרב, הצלחתם כולה שלכם.

אבל...

לפעמים לא תהיה לכם ברירה, והמצב יחייב כניסה לעימות פיסי.

לכן, חשוב לזכור כמה כללי זהב:

מטיל-החשים שלכם צריך להיות מוגן תמיד, אם על ידי שמירה או בעזרת-הקרב.

תמיד יש לשמור על הקוסם "ניקי" מאויבים, כדי שיוכל להטיל את לחשויו על היריבים. ולכל מי ששכח - זו הדמות הפגיעה ביותר.

הגנב יכול לשקול את האפשרות להתגנב מאחורי היריבים. במצב זה הוא יוכל לצל את כישורי "הדקירה מאחור" שלו ואף להיות בטוחה תקיפה של קוסם היריב.

תמיד יש לצל את תנאי הקרקע, כך שידכם תהיה על העליונה למשך, למקס קשתים וקוסמים על גבעה גבוהה, בעוד שהלוחמים ייחלמו בשטח פתוח. במבוכ - אם תקלים במספר רב של אויבים, ניתן לנתב אותם למקום רצו, ואז להילחם בהם אחד-אחד.

כפיר אלפנדר
"נסיך החשכה"

מהי, בעצם, ההרפתקה?
ההרפתקה היא מעשימה מסוימת שעל החבורה לעמוד בה.

עתה, לאחר שהכרנו את הדמויות, את המקצועות ואת כל הנפשות הפועלות, ניגש לטפל בהרפתקה עצמה.

ההרפתקה יכולה להיות מגוון רחב מאוד של משימות שונות ומשונות - מגיבת הגביע המקודש ועד להצלת הנסיכה ממגדל אפל.

ההרפתקה יכולה לכלול כמה משימות בבת אחת, או משימה לאחר משימה. הכול תלוי במצב...

אם כן, לאחר שקיבלנו את המשימה, רצוי ואף חובה להיערך לה בהתאם (כדי שלא ייווצר מצב שתעמדו מול "מארגן" הדרקון הנורא ותגלו ששכתתם את החרב בבית). ולארר שקנינו והצטיידנו במגוון הנשקים ובאספקה של עולם מי-הביניים, ניתן לצאת ולחקור את המבוכ.



The game, X-Files

בכתבה של עבדכם הנאמן על המשחק (כן, אני כתבתי אותה, ולא כפי שנכתב) התלוננתי על הגבלת המשחקים השמורים לשלושה בכל רגע נתון. אך בדקה קלה גילתה שיש דרך לעקוף זאת:

לחצו על Shift ממושך ועל כפתור השמירה או הטעינה, כדי לפתוח תיבת שמירה שמאפשרת יותר משלוש שמירות.

מי שקרא את כתבתי מבין שבשבילי זה כבר מאוחר מדי.

Red Alert: Counterstrike

דו עוז חביבי מוסר טיפ קטן: בתפריט החיזוק Shift ולחצו על הציור של הרמקול.



רוצים הרבה כסף? משוט מאוד, התחילו משחק חדש, וכאשר מק-קוי עוצר ליד תחת החיות Runciter's) Animals), התחילו את המשחק מחדש ברמת קושי נמוכה. עכשיו יש לכם מה שעבדכם הנאמן (וקפיטליסטים אחרים) שואף לו כבר שנים רבות: כסף בלתי מוגבל בזבזו בכיף!



אפשר לגרום למשחק אדיר זה להיות פשוט יותר... לחצו על ALT+K ואז: ALT+V יצחון מדי. ALT+C עוד כסף (רק אם יש לכם פחות מ-5000)



Chaos Island

אורי שברוצקי שולף משרוול במהלך המשחק, הקישו Cheats כדי להיות יותר חזקים ולקבל בונוסים שונים.

House Of The Dead

עוד תוצר ממוחזר הקודש של אורי שברוצקי: skidmark מפעיל קודים ובונוסים. Creature מפעיל את היצורים.

המשחק



דורון ניר

HALF-LIFE הוא המשחק הטוב ביותר ששיחקתי בשנה האחרונה, וללא ספק אחד הטובים ששיחקתי אי-פעם. זהו, הוצאתי את זה. עכשיו, אני יכול להירגע ולכתוב ביקורת מאוזנת ושקולה.

בואו נתחיל עם מעט סטטיסטיקה: המשחק Half-Life (בתרגום חופשי לעברית: "חצי-חיים", מה שדי מוציא את החשק לתרגם לעברית) הוא ללא ספק המשחק המתקדם ביותר שאני זוכר בימי הארבעים כשחקן משחקי מחשב מן המניין. הראשונה שמעתי עליו לפני כשנה וחצי, כאשר זכה בתואר "משחק הפעולה הטוב ביותר" בתחרות E3-1997. המבקרים בתערוכה כינו אותו "שילוב מדהים בין איכות סיפורית לאקשן חסר מעצורים". במשך שנה שלמה נדחה שוב ושוב מועד יציאתו אל השווקים, עד ששוב הגיעה תערוכת E3. הפעם זכה המשחק לא רק בתואר "משחק הפעולה הטוב ביותר" אלא גם בתואר "המשחק הטוב ביותר בתערוכה". פרט לכך היו כתובות יחצנות, כתבות תחקיר, ביקורות על המשחק (ועד לפני שיצא) וביקורות על המבקרים שביקרו את המשחק. בקיצור, כל פריים ששורר לעיתונות וסקר בקפידה על ידי כל מקור עיתונאי בעולם המשחקים, ולבסוף, בתורש דצמבר האחרון, יצא המשחק לשוק.

תשאלו, מדוע רק בתורש פברואר אכתוב כתובים עליו?

בואו נתחיל אחת מהרפתקאות הפעולה המדהימות ביותר שהזדמן לי לשחק בהן אי-פעם. בורדאי חלק מכם מרימים נבה עכשו ושוואלים: "זה הכול? הרי זה נשמע כמו עילילה ממצעת של כל משחק-פעולה שראינו בשנים האחרונות!!!"

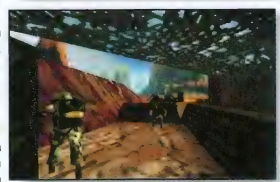
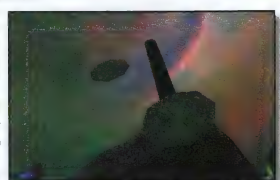
אבל, קוראים יקרים, כמו שאמרו הכמרים: ההבדל הוא בפרטים הקטנים. הסיבה שבגלל HL הוא משחק מופלא כל כך היא שכל כולו מוצג באופן מרענן השנייה היא שהייתי עסוק בערך אותו, ועקב כך, זנחתי את חובתיי המקצועיים. מה שכן יכול ללמד אתכם על מקדם ההתמכרות הגבוה של המשחק.

אז ככה. HL הוא משחק פעולה מגוף ראשון שמבוסס על המנוע הגרפי הנפלא ומרובת הפרטים של Quake 2.

העלילה מחליפה כשגורדון פרמן, מדען צעיר ונשנון, נשלח למסע ציד. העובד במחקר הסודי "Black Mesa" אשר בדרום אריזונה, יורד בקרבות המתפתלים במסדרונות האיסוסיים אל תוך כסן האדמה. שם הוא עומד להשתתף באחד הניסויים הסודיים המחבצניים במחקר.

אלא שמשוהו במהלך הניסוי משתבש: פצצון נוראי משמיד כמעט לחלוטין את המעבדה. גורדון מצא עצמו חבול וחבוט, בחדר מלא יצירות מחפופים. כשנאסלה אחת מקורה כמחול, ירם, לעזאזל, השתבש.

פרט לכך, השימוש בבעלים ב-HL הוא פשוט מדהים ביופיו. בניגוד ל-Quake 2 המקורי, HL עושה שימוש בכל הצבעים האפשריים, ושימוש נפלא. שמים כחולים, דם אדום וחייזרים ירוקים, בדיוק כמו שצריך. שיפור נוסף שנעשה הוא ב"מנוע השמים" שתפקידו להציג את תמונת הרקע של השמים בסצינות החוץ או כאשר מסתכלים מהחלון.



גם כאן העבודה היא מדהימה ומציאותית עד כדי כך שבאחד השלבים שבהם צריך לטפס על מוקשים, משט קובלנו מחד ובזהים אין במשחק כל סצינות בנינים או קטעי קישור מצולמים, וכל "יציאה" שבה אי אפשר לירות באף אחד היא "יציאה מבוסס מנוע". זו גישה דו-פופלית בזמן האחרון בכל מה שנוגע למשחקי פעולה (ועוד) תלת-ממדיים (עיי Sin, Unreal ועוד) ובמקרה שלפנינו, גישה זו לקחת את כל הקפה, ופצליה להצמיק את תחושת המציאות של המשחק. תוספת לכך את המון תוספות מדליקות בין היתר, אחד הבלים שמשפר את הרפיקה הוא "אינפמיה שלדית" או במילים אחרות: כל דמות, מחויר ועד מדען, הם בעלי רגליים "שלד", שגורם לכך שהידיים, הרגליים והגוף יתנועעו בצורה מציאותית, ושלא ניתקל בתופעת של ראש שלפנת קופץ אל הדי או גוף שמסתובב ללא קשר לראש.

סאונד

עבודת הסאונד שתקלתי בה במשחק היא מושלמת. נקודה כל צליל, מהד הספסוף הנשמע בצינורות הבוב, דרך הצרחות מקפיאות הדם הנשמעות מאחורי דלתות-המעבדה המופצצת, ועד לקרב מרובה-המשתתפים על כוחות הקומנדו, כל הצלילים הללו נשמעים בבהירות ובדיוק מושלם, הן בחללים והן במיקום (צליל תלת-ממדי). לאלה מכם שאין להם רמקולים ממש איכותיים לשחק במשחק הזה, מומלץ לשחק עם אוניות איכותיות, ולא לוותר על ההנאה המדהימה הזו.

★★★★★

פסקול

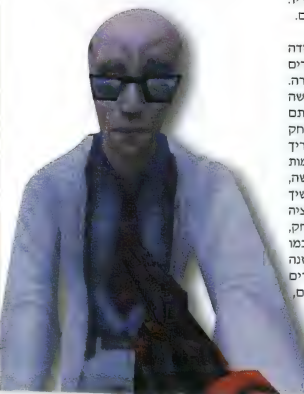
דווקא כאן הפסקול אין כמעט מה לספר. בתחילתו של כל "פרק" בעלילה נשמע קטע מסיקה (מצוין) מחליטו ועד סופו, וזהו. מעט מאזכר, אך כנראה שהמבטנים הגיעו למסקנה הכונה למד, שקטעי נרשמה אינטליגנציה מיוחדת (ואולי הם סתם טיפוסים). לעומת זאת, האינטליגנציה של חיילי המארנו שבהם תילחמו, היא מדהימה. הם יודעים לקפוץ, להכות, להתגלגל, להתחבא כשצריך ואפילו להתגנב כשהם "מריחים" שצריך. ממש תענב.

★★★

משחקיות

גם כאן, העבודה פשוט מושלמת, ואני גם חושב ש-HL מהווה דוגמה ומפת למשחקים שיבואו אחריו. מה הופך את המשחק לבעל ציון מושלם. במשחקיות - או ככה. קודם כול, המשחק מתנהל בזמן כיחידה אחת, ולא במסגרת משחקי מרד לאוריים מסוימים, תמיד אפשר לחרו אחורה. הדבר המדהים הוא, שלפחות התחושה המדהימה של סביבת משחק שבה אתם חוששים להסתובב ללא הגבלות. המשחק בנוי כך שאם תמיד יודעים לאן צריך ללכת עכשיו, חיות ההיוון, או הימשימות בדיוק במידה שגורמת לכם לרצות להמשיך עוד ועוד. ההתקדמות בעלילה והאינפורמציה שהשחקן גורדון מגלה במשך המשחק, תמיד מתגלה בדרך מתרחבת, כמו דיאלוג עם מדען לפני מותו או האזנה מקרית לשיחה בין שני חיילים השומרים על נשק חדש, ולא באמצעים נדושים, כמו מאגר נתונים ממוחשב.

★★★★★



משחקי

אורך חיים

המשחק מספק שעות רבות של משחק יחיד, וזהו ללא ספק הצד החזק שלו. למעשה, כמה שניגע למשחק יחיד, לא תמצאו טוב ממנו. אלא שגם זה נגמר בסוף. משחק הרשת הוא טוב, אך סובל מכמה בעיות תקשורת. אבל אם יורשה לי לומר, את המשחק הזה אתם חייבים לעצמכם בלי קשר לאורך חיים!

★★★★

התקנה

פשוטה מאוד. המחשב מזהה את כל הרכיבים באמצעות כלי תוכנה שפיתחה חברת סיירה. המשחק תופס כ-200 מגה על ה-HD שלכם. חברת ההוראות מספקת, וכיוון שמדובר בגרסה מבוססת Quake 2, רובכם בודאי כבר מכירים את המקשים בעל פה.

★★★★

סיכום

Half-Life הוא במידה רבה המשחקים הטובים בכל הזמנים, וקובע רמה חדשה של איכות, מציאות, וחוויות משחק משולמות. חבל על הזמן, רוצו לקנות!!!



שם: Half-Life
שם משפחה: פעולה טיפ ראשון
הורים: Sierra / Valve
אחים: Unreal, Quake 2
תכונות טובות: פשוט ופלא, כל מילה סימלית.
תכונות רעות: לא אמיתי שכל מילה סימלית!?



כפיר אלפנדרי

אפלה ירדה על Parthoris בשנית. המגפה פרצה במהירות אדירה, ובעבור זמן קצר נדבקו בה רבים! כעת מלאים רחובות העיר באדים הרוקים והאיומים של המגפה. הגורמת לכולם להתעוות ולהתפתל בדעם עצום. האם תוכלו להיפטר מן העונש הנורא הזה, אשר נפל על הארץ השקטה והרגועה?

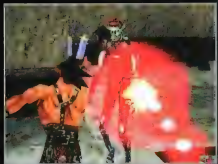
משחקי

אתם משחקים את Corvus, הגיבור האמיץ חסר-המעצורים, ומטרתכם (איך לא!!) להילחם ברשע המכחיד את ארצכם. אולם, אין זה כה פשוט. לפניכם דרך חתולים איומה ונוראה עם הרבה מאוד יצורים אפלים, שכל מטרתם היא לבתר אתכם לחתיכות!

ממבט ראשון על המשחק, ניתן לטעות ולחשוב שזהו סוג נוסף של משחקים בתצורת Doom ודומיהם. אולם, אם בוחנים את המשחק לעומק, אפשר לראות שהמשחק הזה מורכב הרבה יותר! יש בו עשרות של תנועות, לחשים, נשקים ו-אטמים!

ורפיקה - טובה מאוד!

אמנם, היא מציירת, אולם, עשויה ברמה מעולה. ממש ניתן להזדהות עם הגיבור ולהיכנס לאווירת המשחק. סרט הפתיחה מוצלח מאוד ומכניס לעלייה את מי שמשחק.



המשחק תומך בכל ההתקנים החדשים. למשל תמיכה ב-DX3, מנגנון הרקע במשחק זה ראוי לציון מיוחד! פשוט מורגשת ה"עצבנות" של המערכת הנעה סביב לד באופן עצמאי לחלוטין, ולמרות זאת, בקרבות ובמצבים "עדינים" היא נשארת במצב סטטי. הטענה היחידה שמורידה את הציון היא שיש חוסר שלמות "בליטות" הסופי, כמו מכללות המניחות מתוך קירות וכו'. ושבו חוזר הסיפור שניתן להוריד PATCH מהאינטרנט אשר ישפר את כל המצב. אבל לי, בכל אופן, כאב לקבל סוגר לא מוגמר.

★★★★

פסקול - כמעט טוב מאוד. המוסיקה דומה באיכות טובה ונשמעת מעולה. ניתן, כמובן, לשלוט בה, אולם, בשלב מסוים היא הופכת לחוזרת ולדי משעממת.

★★

קול - מעולה!

ה-Sound נשמע אמיתי ומשכנע. צעקות, הויכוחים, קולות הקרב וקולות הרקע דגומים ומפוענים בצורה מושלמת!!! ה-Sound מתאים ומשתלב במוסיקה וניתן ממש להרגיש "בזמן המשחק".

★★★★

משחקיות

משחק - קשה ביותר! ישנן עשרות מונקציות שונות במשחק, וישנן שילוב קשה-לתפעול של מקלדת. עכבר, דרוש אימון רציני עד שמגיעים לרמת משחק. חשוב לציין את משחק ההדרכה שפשוט מכין אתכם בצורה מושלמת ומלמד, תוך כדי הדרכה צמודה, את כל המהלכים השונים. החוברת מתורגמת היטב וניתן למצוא בה את כל המידע הרלוונטי.

המשחק משתמש במקלדת כהנה לתנועה ולפעולות השונות, בעוד שהעכבר משמש כעיניים, ובאמצעותו ניתן לסובב את הראש ולהביט.

קושי - בינוני.

בסה"כ, אם מתאמים במשחק ההדרכה, אין סיבה לא לבצע את המשימות על הצד הטוב ביותר. בכל אופן, מתוך הניסיון שלי, עדיף להשתמש הרבה באופציות ה-Load/Save.

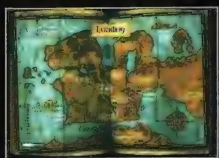
★★★★



התקנה

דרוש DirectX6 ומתאימה את עצמה לביצועים המרביים של המחשב. בסה"כ - ללא בעיות מיוחדות.

★★★★★



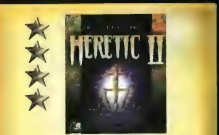
אורך-חיים - רב, יחסית.

ישנן הרבה מאוד משימות שונות שמגיעות ברצף, והמשחק כולו זורם בצורה טובה. חשוב גם לציין את האפשרות של המשחק ברשת, דבר התורם לאורך חיי המשחק. בכל אופן, לאחר שמסיימים את ההרפתקה כולה, אין יותר מה לעשות.

★★★★

ציון סופי

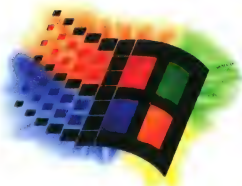
משחק חביב המשלב לחימה בסגנון Doom עם הרפתקה מובנית ומתחכמת. מי שנוטה לקיצוניות של "טבה והרג" ומצא משחק זה "עדיין" מדי, ומי שמחפש אקסטרים ומשחק תמידים, ירגיש שמשחק זה אינו מתחכם יתר על המידה.



שם: HERETIC II
שם משפחה: הרפתקה יחיד
שם אבא: ACTIVISION
משפחה בארץ: בד ארצי מולטימדיה
תכונות טובות: גרפיקה מושלמת
תכונות רעות: לא מתחכם מספיק

Windows 98

סיור מודרך



השימוש בתיבות דו-שיח

שלוש נקודות (...) הן סימן פיסוק המציין משפט או ציטטה שאינם שלמים. בתפריט של חלונות, שלוש נקודות המופיעות בהמשך שלם מקורה, מציגות פקודה שאינה שלמה. פקודה כזו מציגה תיבת דו-שיח (dialog box) רכיב המשמש את חלונות לקבלת מידע נוסף ממך.

תיבות דו-שיח מגיעות בצורות וגדלים רבים ושונים. יש תיבות דו-שיח פשוטות ויש מורכבות. אולם, כמעט כל תיבות דו-שיח מכילות את הרכיבים הבאים:

■ מקום אחד או יותר שבו אתה יכול להזין מידע או לבחור אפשרויות.

■ לחצן פקודה אחד או יותר מרבית תיבות דו-שיח מכילות לחצן פקודה שאתה אמור לחצוץ עליו לאחר שמלא את תיבת הדו-שיח לשביעות רצונך ולחצן הדו-שיח מבלי לבצע שנייה כלשהי. במקרים רבים, לחצנים אלה מציגים את התוויות אישור (OK) ובטול (Cancel), בהתאמה. תיבות דו-שיח רבות מכילות גם לחצן עם התווית עזרה (Help), או לחצן עם סימן שאלה. אתה יכול לחצוץ על לחצן זה כאשר אינך יודע מה המשמעות של חלק מהאפשרויות בתיבת הדו-שיח.

כרטיסיות של תיבות דו-שיח

תיבות דו-שיח המוצגות באיור 1-11 כוללת תשעה "עמודים" של אפשרויות. תחילה אתה בורח את העמוד שמעניין אותך, על ידי לחיצה על לשונית הכרטיסיה שלו בקצה העליון של תיבת הדו-שיח. לדוגמה, החלק של תיבת הדו-שיח המוצג באיור, מספק אפשרויות תצוגה כדי לבחור אפשרויות עריכה, לחץ על הכרטיסיה עריכה (Edit) וכן הלאה. הקש Ctrl+Tab כדי לדפדף בין העמודים באמצעות המקלות.

איור 1

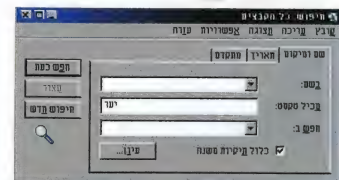
הכרטיסיות הנראות לרובת הקצה העליון של תיבת הדו-שיח, מאפשרות לך לעבור מסדרה אחת של אפשרויות, לסדרה אחרת. האותיות המודגשות בקו תחתון בתיבת הדו-שיח, בודות לאלו שבמסמך, מספקת קיצור דרך של המקלות לנתיב אפשרויות.

רכיבים של תיבות דו-שיח

במקטע של תיבת דו-שיח, שלוחנו אתה מכניס מידע או בורח אפשרויות, אתה תקבל בסוגי הרכיבים הבאים:

■ תיבות טקסט	■ תיבות סימון
■ תיבות רשימה	■ מחוונים
■ תיבות רשימה נפתחות	■ תיבות טווח
■ לחצני אפשרויות	

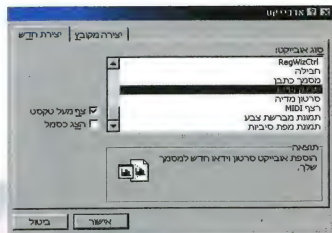
תיבת טקסט, המכונה לעתים תיבת עריכה, היא מקום שלוחנו אתה יכול להקליד דבר כלשהו. דוגמה לתיבת טקסט היא המלבן המכיל את המילה יער, קרוב למרכז תיבת הדו-שיח המוצגת באיור 2



איור 2

תיבת טקסט, כגון תיבת הטקסט מכל טקסט המוצגת באיור זה, מספקת מקום להקלדה.

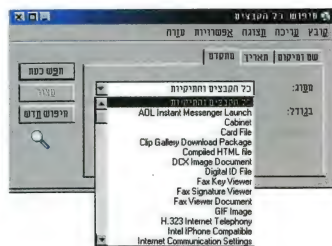
כדי למלא תיבת טקסט, לחץ בתוך התיבה. לאחר מכן, תראה קו אנכי מוזהב, המכונה נקודת כניסה (insertion point). אם תיבת הטקסט ריקה, נקודת הכניסה מופיעה בקצה הימני או השמאלי של התיבה (בהתאם לתוכנית המציגה את תיבת הדו-שיח). אם התיבה כבר מכילה טקסט כלשהו, נקודת הכניסה ממוקמת בנקודה שבה לחצת עם העכבר. בכל אחד מהמקרים, נקודת הכניסה מציגה את המקום שבו יופיעו התווים הבאים שתקליד. בתוך תיבת רשימה מוצגת סדרת אפשרויות במבנה של רשימה, כגון באיור 3



איור 3

תיבת רשימה: סוג אובייקט, מציגה רשימה נגללת עם אפשרויות לבחור.

מרבית תיבות הרשימה מאפשרות לך לבחור רק פריט אחד בכל פעם, אולם יש תיבות רשימה המאפשרות לך לבחור שתי אפשרויות יותר. כדי לבחור יותר מאפשרות אחת בכל פעם, בתיבת רשימה שמאפשרת זאת, החזק את המקש Ctrl לחוץ בעת שאתה לוחץ על כל אחד מהפריטים שברצונך לבחור. אם הרשימה מכילה יותר מריטים ממה שניתן להציג בבת אחת (כמו הרשימה המוצגת באיור 3), תראה פס גלילה (scroll bar) בקצה השמאלי או הימני של תיבת הרשימה (בהתאם לשפת הממשק של התוכנית המציגה אותה). פס הגלילה מסויע לך לעבור במהירות מחלק אחד של הרשימה, לחלק אחר אתה יכול גם לנע בתוך תיבת רשימה על ידי הקשה על המקשים Page Down או Page Up. תיבת רשימה נפתחת נראית כמו תיבת טקסט אלא שבקצה שלה ישנן חץ המצביע מטה. השורה מסוג באיור 4, היא דוגמה לכך.



איור 4

לחיצה על החץ שמשמאל לתיבת הרשימה הנפתחת, מרחיבה את הרשימה.

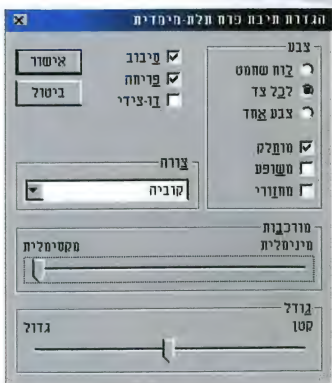
כאשר אתה לוחץ על החץ המצביע מטה (או מקיש Alt+X מטה), מתגלה תיבת רשימה נגללת, כמוצג באיור 4 דלעיל.

לחצני אפשרויות (המכונים לעתים לחצני רדיו) יוצרים סדרת אפשרויות ויחודיות הדדיות. לדוגמה, בתיבת הדו-שיח המוצגת באיור 5, המקטע צבע מכיל סדרת לחצני אפשרויות בעלת שלושה לחצנים שתווייתיהם לוח שחמט, לכל צד וצבע אחד. אתה יכול לבחור כל אחת מהאפשרויות, אולם לא יותר מאפשרות אחת בכל פעם. כדי לבחור את האפשרות הרצויה לך, לחץ על הלחצן שלה או לחץ במקום כלשהו בתוך הטקסט שליד הלחצן.

לחצני אפשרויות מגיעים תמיד בקבוצה של שניים או יותר. הלחצנים עשויים להיות עגולים או מעוינים. בכל מקרה, הם נראים שונים מתיבות סימון, אשר הן תמיד ריבועיות.

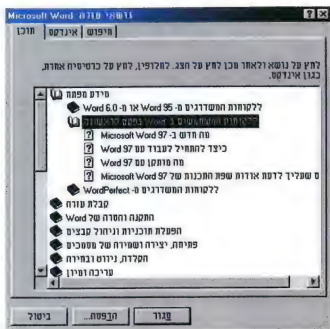
תיבות סימון מגיעות בקבוצות או בודדות. כל תיבת סימון אינה תלויה בכל תיבות הסימון האחרות שבתחתית הדו-שיח. באיור 6, בקבוצה צבע, נראים שלושה פריטים של תיבות סימון, שתווייתיהם מוחלק, משופע ומחוריר. אתה יכול לבחור כל שילוב של תיבות סימון, או אף לא אחת מהן. כדי לבחור (למסך) סימון ביקורת בתוך פריט תיבת סימון, לחץ על התיבה או במקום כלשהו בתוך הטקסט שליד התיבה.

כדי לבטל בחירה של (לנקות את סימון הביקורת בתוך) פריט, לחץ שוב. תיבת סימון שבחירה עשויה להיות מסומנת באמצעות X או סימן ביקורת (✓).



איור 5

העוגלים הלבנים בתיבת דו-שיח זו הם לחצני אפשרויות ריבועיים הלבנים הם תיבות סימון. לחץ פעם אחת כדי לבחור אותם.



איור 10

סיום הפעילות הנוכחית בחלונות

חלונות 98 מספקת דרכים שונות ליציאה ממנה. אם המחשב שלך מוגדר עבור פרופילי משתמשים או אם הוא מחובר לרשת, תופעי הפקודה ניתוק (Log Off) קרוב לתחתית התפריט התחלה (Start). בחירה בפקודה זו תסגור את כל התוכניות הפתוחות ותצגו שוב את תיבת הדו-שיח עבור הכניסה למערכת, כדי לאפשר למשתמש אחר לעבוד במחשב שלך. אם המחשב שלך תומך בתקן ניהול צריכת חשמל מתקדם (ACPI), קרוב לוודאי שהפקודה כיבוי (Shut Down) בתפריט התחלה שלך, כוללת את האפשרות המתונה (Stand By). בחירה באפשרות זו מכניסה את המחשב למצב השתייה שבו הוא צורך חשמל נמוך מאוד, אולם אינו מסיים את הפעילות שלך בחלונות. כאשר תשוב לעבודה, כל שתצטרך לבצע הוא להקיש על מקש או על לחצן חומרה כדי לעורר את המחשב שלך.

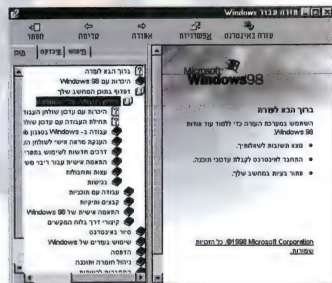
היכולת לחשוות ולהעיר מחדש את המחשב שלך באמצעות פקודות תוכנה פשוטות, היא חלק מהתמכה של חלונות 98 בצעד הראשון לתכנון OnNow. OnNow מיועד לגרום למחשב שלך להתנהג כמו המעשירים בבית או במשרד, המאפשרים לך לסיים את העבודה עמם ולהתחיל לעבוד עמם שוב, ללא עיכובים מיותרים.

כפי שמוצג באיור 11, האפשרויות האחרות ליציאה (הזמינות כולן באמצעות הפקודה כיבוי בתפריט התחלה), הן הפעלה מחדש (Restart), הפעלה מחדש במצב MS-DOS (Restart in MS-DOS) וכיבוי (Shut Down). הפקודה הפעלה מחדש מבצעת בדיוק את מה שמשמעם ממנה: היא מסיימת את הפעילות הנוכחית ומפעילה מחדש את המחשב. הפקודה הפעלה מחדש במצב MS-DOS מתחילה פעילות במצב MS-DOS שבו חלונות מסורת מוהיכרן כמעט במלואה.

במקרים רבים, חלון העזרה נשאר עליון כבירות מוחל, בקדמת כל החלונות האחרים, כך שאתה יכול להמשיך לקרוא את טקסט העזרה בעת שאתה עובד. גם בתפריט התחל (Start) תמצא פריט בשם עזרה. כאשר אתה בוחר פריט זה, מופיע טקסט עזרה המספק מידע כללי בשפע אודות חלונות 98.

בסיוור בחלונות תיתקל כנראה לפחות בשניים או שלושה סוגים של מערכות עזרה. התוכניות החדשות ביותר שלך משתמשות בוראד במעט עזרה מבוסס HTML שהוכנס לראשונה בחלונות 98 HyperText Markup Language HTML. שכירוש שפת סימון להיפר-טקסט, שמטש לקידוד עמודים המבצעים מערכת ההפעלה, שתפקידה לארגן ולהציג את טקסט העזרה שרוכז על ידי פסקי התוכניות שלך. תוכניות אחרות שיוצרו לאחרונה, עשויות להשתמש במעט העזרה של חלונות 95. התוכניות הישנות ביותר שלך, עשויות להשתמש בגרסה קדומה של מעט העזרה של חלונות 95.

אזורים 9 ו-10 מציינים דוגמאות למעט העזרה של חלונות 98 וחלונות 95. כפי שאתה יכול לראות, מערכת HTML החדשה מציעה חלוקה לרמות בחלונות אחת וטקסט עזרה בשניים. אתה יכול להסתיר את כלליות החלוקה לרמות על ידי לחיצה על הכלי הסתר (Hide) בסרגל הכלים. לאחר הסתרת החלוקה לרמות, כלי זה מוחלף לכלי הצג (Show), המאפשר לך להציג מחדש את החלוקה לרמות. מעט העזרה מספק שלוש תצוגות, המכונות תוכן (Contents), אינדקס (Index) וחפוש (Search). התצוגות תוכן ואינדקס דומות לתוכן עיוניים ולאינדקס (מפתח עיוניים) של ספר. התצוגות תוכן מציעה רשימת נושאים מוגדרים. התצוגה שהתצוגה אינדקס מציעה רשימת נושאים מוגדרים. התצוגה הישנה, מאפשרת לך לחפש נושא עזרה המכילים מילים או צירופי מילים מסוימים. כדי לעבור בין שלוש תצוגות אלו, לחץ על הכרטיסיות שמחתה לסרגל הכלים. מעט העזרה של חלונות 95 מספק סדרה דומה של תצוגות, בחלון המכיל חלונות יחידה. לחיצה כמולה על סמל ספר בתצוגות תוכן, מספקת גישה לרמות נמוכות יותר של החלוקה לרמות.



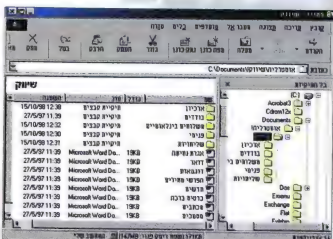
איור 9

מעט העזרה החדש של חלונות 98, המבוסס HTML, מציע חלוקה לרמות או רשימה של עוזרי אינדקס, בחלונות השמאלית וטקסט עזרה בחלונות הימנית.

תיבת טווה היא זוג חיצים המשמש להגדלה והקטנה של הערך בתוכנית טקסט. התיבה צפופית באיור 7, היא דוגמה לתיבת טווה. כדי להגדיר את הערך שבתיבת הטקסט, לחץ על החץ מעלה, כדי להקטין את הערך, לחץ על החץ מטה. גם אם לתיבת טקסט יש תיבת טווה צמודה לה, אין הדבר מונע ממך להקליד ישירות בתוך תיבת הטקסט. הקלדה עשויה להיות מהירה יותר, במיוחד אם אתה רוצה לשנות את הערך בהמשך ניכר.

עבודה עם חלוקה לרמות

החלונות הומיני באיור 8, מכילה מערכת תיקיות המוצגת כחלוקה לרמות. באיור זה אתה יכול לראות במבט אחד חלק ממבנה התיקיות בדיסק. למשל, המיקומים המאופקים של שפות התיקיות מוגלים לך ש-Documents1, C:\Acrobat3, שוטטורליה היא תיקיה המאוחסנת בתוך התיקיה Documents, שתתיקיה שיווק המאוחסנת בתוך התיקיה אוטטורליה מכילה משת תיקיות, וכו'.



איור 8

תוכנית ישנות יותר עשויות להשתמש במעט עזרה זה של חלונות 98.

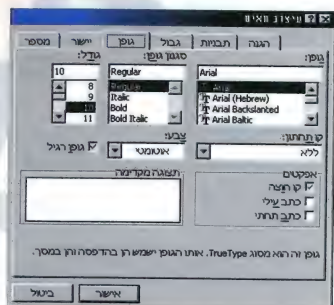
חלוקה לרמות כגון זו, משמשת את הסייר (Explorer), את מערכת העזרה של חלונות ותוכניות רבות. ככלל, לחיצה כמולה על ערך בחלוקה לרמות, מרחיבה את הערך, כדי להציג את ערכי המשנה שהוא מכיל. אם, אתה רוצה להציג את ערכי המשנה את הערך.

חלוקה לרמות כגון זו המוצגת באיור 8, ורבות אחרות, משתמשות בסימני פלוס ומינוס כדי להראות לך מתי ערך ניתן להרחבה או לכיווץ. לחיצה אחת על סימן פלוס, מרחיבה את הערך ולהציג אתה על סימן מינוס מכונת מכוונת אותו.

קבלת עזרה

מרבית התוכניות של מערכת חלונות כוללות תפריט עזרה (Help), כפריט השמאלי ביותר בשורת התפריטים, בתוכנית ששפת הממשק שלה היא עברית (או כפריט הימני ביותר בתוכנית ששפת הממשק שלה היא אנגלית). בכל פעם שאינך בטוח כיצד מועלת תכונה או פקודה, אתה יכול לפתוח את התפריט עזרה ולחפש מידע שישימש.

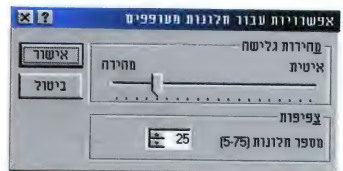
יש תיבות סימון בעלות שלושה מצבים: מסומנות, לא מסומנות ומסומנות חלקית. בדרך כלל, סימן ביקורת אפור מצוין שתנאי מסוים מוחל על חלק מהתכונה ולא על כולה. לדוגמה, באיור 6, חלק מהתארים הנוכחיים בגליון עבודה של אקסל קיבלו את האפקט קו חוצה, ושאר התאים לא. לכן, בתיבת הדו-שיח עיצוב תאים, תיבת הסימון קו חוצה מכילה סימן ביקורת אפור.



איור 6

במחון מברוח גלישה מאפשר לך לשנות את הגדרה שלו לאורך סקאלה רציפה. חית המנוח צפיפות מאפשרת לך לשנות ערך מספרי על ידי לחיצה במקום הקלדה.

מחוון מועל בדומה לבורר הטמפרטורה של טוסטר. הזו אותו לכיוון אחד כדי להגדיל ערך כלשהו והזו אותו לכיוון השני כדי להקטין את הערך. תגודת מהירות גלישה באיור 7, מבוצעת באמצעות מחוון.



איור 7

כאשר מאפיק קו חוצה מוחל על חלק מהטקסט הנבחר, סימן ביקורת שלו אפור.

קרב באשבוני



קובי שחר

למחשב של גורדי. היצור הירקרק והחביב. שוב חדרו וירוסים המאיימים להשתלט עליו.



סדרת משחקי "גורדי" משווקת בעולם כולו ומתורגמת ל-17 שפות. הגרסה המשוקעת בארץ כוללת הוראות בעברית ובאנגלית.

קיימות מספר בעיות שנתקלתי בהן במהלך הישיבה מאחורי כתפו של יובל. הבעיה הראשונה היא שגורדי לא עומד על רגליו. הבעיה השנייה היא שגורדי לא עומד על רגליו. הבעיה השלישית היא שגורדי לא עומד על רגליו.

לאחר הכרת כל המשחקים, התחיל יובל הרפתקה הכוללת סיפור מעשה המוביל למשחק. המשחק "קרב בחשבון" בנוי היטב. כאמור, זהו המשכו של "בא בחשבון", שזכה בפרס לשנת 1998, על חיותו המשחק הטוב בעולם ללימוד חשבון, ומשחק זה אינו נופל ממנו ברמתו.

הגרפיקה המצוינת כוללת שינוי תלת-ממדי במחשב של גורדי או מסכים צבעוניים ומאזני עניים. המשחקים, ברמותיהם השונות, מהווים אתגר אמיתי והופכים את התרגול, שהוא כל כך חשוב בחשבון, לחוויה מהנה.

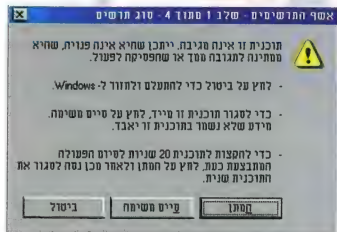
בפעם הקודמת, בלומדת "בא בחשבון", גויס יובל ל"קומנדו אלפא" ועזר לחסל את הפולשים, תוך כדי תרגול החומר הנלמד בכיתות א' ו-ב' במקצוע החשבון. כעת הם חוזרים: המשחק "קרב בחשבון" הוא המשכו של "בא בחשבון", ושוב, בעזרת סיפור הרפתקה המשובץ משחקים, נדרש יובל לתרגל את החומר הנלמד בחשבון, כדי להציל את המחשב של גורדי.

התפאורה דומה ומוכרת, אך החומר שאותו התוכנה מכסה, מתאים לילדים בכיתות ב'-ד'. לאחר ההתקנה המהירה, ולפני התחלת ההרפתקה החדשה, בחר יובל לבחון את המשחקים. כל אחד מהמשחקים לוקח אותו לאחד מחלקי המחשב, ושם הוא נדרש להשיג את הווירוסים, תוך כדי תרגול של אחד מפרקי הלימוד האלה:

ספירה מהירה - במשחק "ספירות במהירות" מיון בתוך דיאגרמה - ב"הצילו את הביטנים" ככל - בימיתקפת הווירוסים הכפולים. הכרת זוויות ומשולשים - ב"משולשים מעופפים". חיבור במאונך - ב"יזכרון גורלי". חיסור במאונך - ב"ימיתקפת הווירוסים הגדולה".

יובל שחק בכל אחד מהמשחקים לרמה הקלה ביותר, רמה שהתאימה לחופר שיוכל לזמן בכיתה ב'. חוברת החיסור של מספרים דו-ספרתיים וצעדים ראשוניים בלוח הכפל. את המשגשים אודות זוויות ומשולשים יובל לא הכיר, לפיכך, הוא פנה לפרקי הלימוד ושם, בעזרת מספר מסכים והסברים ברורים מפיו של גורדי, הבין יובל את ההבדלים בין זווית חדה לזווית קהה והכיר את סוגי המשולשים, בסיווג על פי צלעות או על פי זוויות.

אם לא תגיב להודעה "לא ניתן לצאת" בתוך פרק זמן מסוים, חלונת תצוגת את ההודעה הנראית באזור 1-23, האפשרויות שלך ממוסרות בטקסט ההודעה. הדבר הבטוח ביותר לעשות, הוא ללחוץ על ביטול (Cancel), לשוב אל התוכנית שלך ולאחר מכן להיענות לדרישות שלה או להמתין עד שהיא תסיים את מה שהיא מבצעת.



איוור 11 הודעה זו מופיעה אם אין מניב להודעה "לא ניתן לצאת" של תוכנית, או אם התוכנית חקוקה.

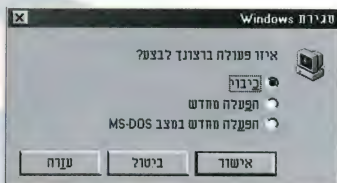
ההודעה הנראית באזור 12, מופיעה גם כאשר תוכנית מפסיקה להגיב למערכת ההפעלה. אתה יכול להשתמש בלחצן סיום משימה (End Task) כדי לסיים תוכנית "תקועה" כזו. עם זאת, רצוי שלא תשתמש בלחצן זה כאשר הדבר אינו הכרחי, אם תרכיב אינה תקועה אלא פשוט עסוקה, סיום הפעולה שלה בכפיה, עלול לגרום לתוצאות לא רצויות כגון אבדן עבודה שביצעת מאז הפעם האחרונה שהשתמשת בפקודה שמור (Save) של התוכנית.

ק את עמיתך, אתה יכול להתנתק מבלי לצאת מחלונת.

התפריט התחלה-שימוש והתאמה אישית כפי שראית בפרק זה, התפריט התחלה (Start) מספק גישה כמעט לכל דבר שאתה צריך לבצע בחלונות 98. פקודה חשובה זו מוקפצת בלחיצה אחת (או באמצעות מקש הקיצור במקלדת Ctrl+Esc) ומאפשרת לך להפעיל תוכניות, ללחוץ שוב מסמכים שעבדת עמם לאחרונה, לבקר באתרים מועדפים ב-World Wide Web של האינטרנט ועוד. כגיליון הבא נסקור את התפריט התחלה לפרטי פרטיו ונתבונן בדרכים השונות להתאמת התפריט התחלה לצרכיך.

מעובד מחון הספר המדריך השלם - Windows 98 בהוצאת פוקוס

במצב MS-DOS, ייתכן שתעליח להפעיל תוכניות מבוססות MS-DOS שאינן יכולות לפעול בווינדוס. כאשר חלונת פועלת, כיוון שהן צורכות שטח גדול של זיכרון.



איוור 11 בעת סיום עבודתך, השתמש בפקודה כיני שבתפריט התחלה ובחר את האפשרות הראשונה בתחתית דו-שיח זו.

56

כאשר אתה בוחר את הפקודה הפעלה מחשב, המחשב בדרך כלל מבצע את כל בדיקות ההספק העצמיות שלו לפני הפעלת חלונת מחשב. אתה יכול לעקוף את הבדיקות האלו ולהפעיל מחשב את המחשב מחדש יחד, על ידי בחירה באפשרות הפעלה מחדש תוך הוחקת המקש Shift לחוץ בעת שאתה לוחץ על אישור.

כדי לצאת מחלונות ולכבות את המחשב, בחר את האפשרות כיבוי (Shut Down). לאחר רגע או שניים, המערכת תכתב את עצמה או שתראה הודעה האומרת כי ניתן לכבות את המחשב בבטחה.

אם תבחר באחת מאפשרויות הכיבוי, ומסיבה כלשהי חלונות לא תהיה מוכנה לכיבוי, תקבל הודעה על כך. לדוגמה, אם יש לך עבודה בלתי שמורה בתוכנית, אותה תוכנית תציג הודעה ותיתן לך הזדמנות לשמור את עבודתך לפני היציאה. תוכניות עשויות גם להציג הודעה מסוג "לא ניתן לצאת" אם יש לך התנגדות אחרת ליציאה, כגון סיבה שהיא. לדוגמה, הדבר עלול להתרחש אם התוכנית נמצאת באמצע פעילות תקשורת או אם היא מציגה תיבת דו-שיח הממתינה לתגובתך.

אם תגיב מיד להודעה "לא ניתן לצאת", חלונות תחלף מלנסות לכבות את המערכת. לאחר מכן תוכל להיענות לתוכנית או להמתין עד שהיא תתפנה, ווא להשתמש שוב בפקודה כיבוי.

עשה/חדש מוני לקבל אתה יקרת ערך



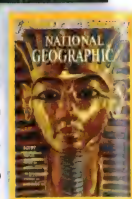
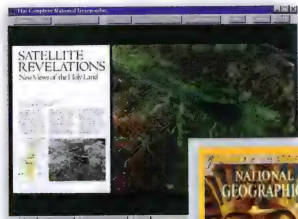
חגיגת נבון

מאז ומתמיד לא הייתי מבריקה (בשל המעטה) במלאכת די. כל מה שעיצבתי, תכננתי או חשבתי ליצור, לא יצא בסופו של דבר לפועל. שיעורי מלאכה היו בשבילי סיוט מתמשך, בעיקר הצוירים שביקשו מאתנו לצייר. או אז מפח הנפש והאכזבה היו קשים מנשוא, אהבתי להחזיק את העיפרון ולתכנן בראש כיצד בדיוק ייראה הציור, איפה שמים, איך ייראו האנשים, אבל ברגע שנגע המכחול לנוצחא - האנשים תמיד יצאו עקומים, הבתים לא פרופורציונליים, הפרחים גדולים מדי, אפילו המורה התייאשה ופטרה אותי מעבודות אלו, בבקשת עזרה בסידור החדר. עם הזמן, חוסר הכשרון הלך והחמיר, מחבורת הנדסה ראו כמו לאחר קרב מכל המחזקות והניסיונות לצייר קווים ישרים (כן, חברים, אפילו עם סרגל), המורים הפסיקו לקרוא לי ללוח, היות והוכחתי ומשולש שווה עלות לא חייב להיות דווקא בעל צלעות שוות. הכתב, מאז ומתמיד לא היה קריא, וכמובן שנקראתי בכל פעם למורה ליתרגם" לו את המבחן או לכתוב מחדש את העבודה.

אבל אז הגיע המשיעי - המחשב אתם לא יודעים איזה אושר מילא את לבי כשהצלחתי לצייר לראשונה קו ישר וברור תחת הכותרת, או לצייר בית בעל קירות ישרים, גג מדויק, והכי חשוב - המילוי האדום של הגג לא "ברור" מהקווים."

בתחילה, שטף אותי פרץ של יצירתיות וציירת את כל מה שלא הצלחתי לצייר ולכתוב מאז ומתמיד. העבודות נהיו למעט מסודרות ונקיות, ללא שאריות טיפוס או כתמי דיו, המורים כבר לא נשאו את עינם לשמים בתקווה. התחלתי להתבדח בכל הזדמנות לצייר טבלאות ישירות ומדויקות שחטטו מבטי תמורה מאלה המכירים אותי. וכמובן שחיבטוהן העצמי עלה פלאים.

הנה גם אני יכולה להיות מבוהלת, גם אני יכולה לצייר ולכתוב, והכי חשוב - אפשר להבין אותי. כיום אני מבינה איך תפקדתי בלעדיי, מוזל.



הכמות הרבה של החומר מחייבת מנוע-חיפוש יעיל. מנגנון החיפוש מאפשר הגדרת חיפוש של מילות מפתח בכתבות שבכל הגיליונות או על פי הגדרת תחום שנים מסויים. ניתן לעבור למקומות השונים שמוצאו בחיפוש, תוך כדי החלפת התקליטורים, במידת הצורך. תוצאות החיפוש כוללות מראי מקום גם לגיליונות מעשרים קודמים, עובדה המעוררת את הרצון לרכוש את כל 31 התקליטורים שבסדרה.

כאמור, התקליטורים כוללים סריקה של הגיליונות המודפסים, כלומר, לא נמצא כאן קליפים של וידאו או דגימות קול (להוציא את סרטון הפתיחה ואת הפרסומת לחברה המוכרת ציוד צילום, שבאה אחריו). התקליטורים אינם כוללים גם "פעלולים" מיוחדים אחרים, כמו משחקים ושומרי מסך. אפשר היה להשקיע מעט יותר בתחום הזה, אולם כנראה, החברה סברה כי מספיק לשים מסגרת צהובה מסביב, כדי למכור את המוצר.

למי המוצר מיועד?

חובבי טבע ומסעות ייהנו להבטי בתמונות המיוחדות ולקרוק על כל אותם מקומות אקזוטיים שאפשר רק לחלום שבקר בהם פעם.



לסטודנטים ולתלמידים התקליטורים מהווים מקור-ידע אנציקלופדי בנושאים גיאוגרפיים והיסטוריים (במאה העשרים).

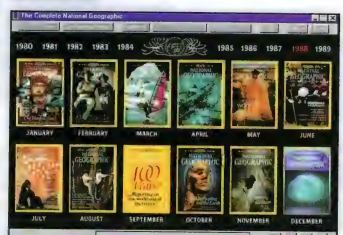
תמונתה של העדה האפגנית המופיעה על גבי האריזה, הפכה לסמלה של "נשיונל גיאוגרפיק", המבטיחה הנאה מהתבוננות בתמונות מדהימות, מספות מפורטות ומכתבות עומק מרתקות.

NATIONAL GEOGRAPHIC INTERACTIVE

The 80' & 90'

הירחון "נשיונל גיאוגרפיק" חגג בשנה שחלפה 110 שנים להיווסדו. הירחון, המופיע שנים רבות כל כך, אוצר בין דפיו כתבות רבות על אודות האירועים הגדולים של המאה - מסיפורי הסכסוכים והמלחמות ועד להישג המרשים של האנושות - הנחיתה על הירח.

ניתן לדפוף במספר דרכים: דף אחר דף, קפיצה לכתבה הבאה או בחירת הכתבה המבוקשת מתוך אינדקס.



קובי שחר

בגיליונות "נשיונל גיאוגרפיק" אפשר למצוא כתבות מרתקות על מקומות מוכרים יותר ומוכרים פחות על פני כדור הארץ שלנו. הכתבות עוסקות באנשים, בתרבויות, בבעלי חיים ובסביבת החיים, וכן מלוות בתצלומים מדהימים, המנציחים את המאורעות ואת המקומות השונים. תצלומים אלה הם שהפכו את המגזין לפופולרי כל כך ברחבי העולם, ולאחרונה אף זכינו לראותו בגרסה עברית.

הכתבות על מדינות ותרבויות שונות הופכות את כל הגיליונות שפורסמו למאגר ידע עצום. חברת "נשיונל גיאוגרפיק" החליטה לצלם את הטכנולוגיה ולסרוק את כל הגיליונות (התופסים בנפחם חדר גדול) ולאחסנם על תקליטורים.

על שולחני מונח האוסף "שנות ה-80 וה-90", הכולל 5 תקליטורים, המכסים את התקופה מינואר 1980 עד לדצמבר 1996.

לאחר התקנה מהירה, אפשר להתחיל לדפוף בגיליונות השונים. כל עמוד דורש "רישום" (registration), שלאחריו ניתן לבחור בכל אחת משנות העשור ולקבל את תמונת השער של 12 הגיליונות באותה שנה. הגיליונות נסרוק במלאים (כולל פרסומות) ועם בחירת הגיליון, נפרשים בפנינו העמודים הראשונים.

לכל מוסד ישנן איש קשר, ששמו מופיע, מספרי הטלפונים שבהם ניתן להשיגו ועוד. בקיצור, לאחר שוטטות בתוכנה, אתם מרגישים שאינכם לבד.

ניתן לבקש שמות של מוסדות להשכלה גבוהה, לפי גובה שכר לימוד. מידע זה טוב לאלה הרוצים ללמוד בגמור הפרטי ומעוניינים לערוך השוואה בין בתי הספר. שאינם מוכנים לשפר את הפסיכומטרי או את הברכות, יש פתרון - הם יכולים לחפש מסלולי לימוד המתאימים לתוניהם שלהם, מבלי להתאמץ בכלל.

התוכנה מגדירה אילו מכללות ובתי ספר פריטים אכן יכולים להעניק תואר מוכר, ואילו מכללות מעניקות רק תעודות נטר, ובכך להכריע לא אחת את הכף בהחלטות ובקושי בקבלת החלטה חשובה מאוד בחיים.

התוכנה כוללת למעלה מ-250 מוסדות לימוד, כ-700 מסלולים ומעל ל-2100 קורסים. זאת ועוד, המידע שניתן כולל מידע על לימודים אקדמיים, על לימודי תעודה, על השתלמות מקצועית וכן רשימה של כ-110 קרנות ומלגות. מידע נרחב ניתן גם על מהות הקורסים, מועדי פתיחה/ימי לימוד בשבוע, גובה שכר לימוד ועוד.

בימים שבהם כל העם רוצה להיכנס לאוניברסיטה ולהרחיב את ידיעותיו, וההשכלה הגבוהה כבר לא מהווה מכשול שלא ניתן להשיגו, נחוץ מאוד מידען מסוג זה, המונע, מסוגל ועוזר בכל התחום של בחירת מסלול ואז מנמנת לימוד.

שתי השנות יש לי לגבי התוכנה. האחת היא בעיה אובייקטיבית - המידע בתקליטור מעודכן ובכו תקופה מסוימת, בכל שנה הדרושים משתנים, מתוסמנת מכללות וסגורים מוסדות, לכן, יש להוזהר מאוד ועדיין להמשיך ולברר טלפונית את האפשרויות. השנה נוספת היא מידת הדיוק של הדברים. לידוע, תנאי קבלה מוכתבים על ידי היצע ובקושי, ולכן, יכול להיות שתנאי המינימום לקבלה משתנים, בהתאם לרמת המועמדים.

בהצלחה.



QUO VADIS? לאן פניך מועדות?



חגית נבון

הנה סיימת י"ב שנות לימוד עם תעודת בגרות (איזה מזל שאימא לחצה?), עברת את הצבא, יצאת ממנו בשלום, שרדת רק בקושי את הבחינה הפסיכוכינית, והנה, מכשול נוסף בדרך להשגת התואר הנכסף - בחירת מוסד לימודי.

לאחר הבחירה, נפתח חלון ובו אפשר לנתב את החיפוש לפי נושאים, לדוגמה: אם רוצים לדעת מה הם מסלולי הלימוד הנלמדים במכללת תל-חי, צריך פשוט לבקש מהמחשב לחפש את המכללה, ובתוך שניות המחשב מספק את כל הנתונים. החל ממסלולי הלימוד המוצעים, תנאי הקבלה לכל חוג, שירותים מיוחדים הניתנים ללומדים בקמפוס, ואפילו מספרי אוטובוסים שמגיעים לפתח המוסד המבוקש.

אך להפתעתנו, נפרש בפנינו מגוון כה רחב של בתי ספר, מכללות, אוניברסיטאות, אפשרויות לימוד ותחומי עניין, שלא ידענו בכלל על קיומם.

התקנת התוכנה, משימה מאוד קלה. במני הסטודנטים לעתיד נפרש התפריט הראשי, שמתוכו ניתן לבחור את הנושא, שהם מעוניינים בו. מסלולי לימוד, מלגות, מוסד לימודי וקורסים.

זמן רב לפני שהמחשב תפס מקום חשוב בחיינו, היה האדם הפשוט מכנת רגליו, חוקר ושואל, נסע עד סוף העולם, כדי להתייעץ עם החבר של החברה לאיזה מוסד להשכלה גבוהה כדאי להירשם. בחילופי בחרים "היטוריונים" את המוסד והמסלול לפי "רייטינג" המגמה הכי מנקשת שאליה כולם רוצים להיכנס. אבל, לאחר שמעכלים את הרעיון של לימודים גבוהים על כל הדרושות הנובעות מהם, מתחילים לערוך תחקיר שלא היה במיש שום משרד חקירות, והשאלה היא לא תמיד "מה הייתי רוצה ללמוד?", אלא "לאילו מסלולים אצליח להתקבל עם הנתונים שלי?". לרוב, החקירות והתשאלים הערכו לאחר נסיעות ארוכות ועמידה און סופית בתור לבירור הדרושות של כל חוג, כשמינס ממתן הצלילו לתפוס את הפקידה בטלפון ברגע של נחת, אך על פי רוב, קולה היה זעוף וחסר סבלנות.

אלה שאבא ואימא יכולים לממן את לימודיהם, נרשמו לכל המקומות האפשריים, במגוון רחב של חוגים (בזמנו, 500 ש"ח דמי רישום בלבד, שלא הוחזרו). האחרים נרשמו לאוניברסיטה אחת או לשתיים, ופשוט לימדו.

כיום, בעידן שבו המידע נגיש, ריחמו אנשים טובים על הסטודנטים לעתיד והחליטו לרכז את כל המידע על כל המוסדות להשכלה גבוהה, ובכך לחסוך מאתנו התרוצצות מיותרת ותשאלים מייגעים.

התוכנה "לאן מועדות פניך", בעצם, עשתה את העבודה השחורה והמשעממת של איסוף פרטים, ומגישה את המידע על מנע של כסף. בתור סטודנטית ותיקה, לא האמינו כי התוכנה הזו תספק לי אוניברסיטה חדשה, שלא הייתה מוכרת לי בעבר.

מחשב נייד לכל תלמיד

חגית נבון

דוגמה אחת מיני רבות, המחשישה את השימוש במחשב לטובת השיעורים היא: המורה נתנה לתלמידה מאמרים עם שגיאות כתיב שמתקן השגיאות האוטומטי לא עלה עליהן, ובקשה שיתקנו ושיסמנו את חלקי הדיבר במשפט ועוד. והנה, זו הפעם הראשונה שהיא שמעה אחת הרוחה מיהם של התלמידים. המורה דיווחה כי רמת הלמידה עלתה פלאים בעקבות שינוי זה.

אחת התכונות של המחשב היא היכולת לזכור כל דבר ללא הגבלת כמות. המורה השכיחה לקחת יתרון זה ולקבוע אחר דרך העבודה של התלמיד, ואף הראתה לו את השיפור והשינוי שהתחולל בדרך לימודיו לאורך השנה. גם העבודות, טיבן והתוכן שלהן השתנה בעזרת המחשב הנייד, האינטרנט נהיה זמין ותלמידים גילו את היצירתיות ושיכלו בתוך העבודה גם קטעי קול ווידאו. זאת ועוד - האסתטיקה ודרך הצגת העבודה קיבלו ערך מספי בעיני התלמידים, ולדבריה, מרגש היה לראות את הילדים שמחברותיהם היו מאד מבלונות, שוקדים על בחירת כותרת לעבודה.

המחשב תרם לא רק לתחום הלומדי, אלא גם שיפר את האווירה החברתית בכיתה. ילדים שלא השתתפו קודם לכן בשיעורים, מבישה או מוטרדו ידע, נתנו כבאוי מחשבים, והעבודה כי יכלו לעזור לכולם, העלתה את הדימוי הנצמי שלהם לאנן שיעור.

זאת ועוד - התלמידים בכיתה היו מוכנים לעזור לחבריהם בכל קושי שנתגלה וגילו סבלנות כלפי האחר.

עד לפני שנה בערך, הנמנה החינוכית - הנפוצה ברוב מדינות המערב הייתה - החדרת המחשבים למערכת החינוך וכך להפוך מקצוע זה בהדרגה למקצוע חובה. המטרה היא לחשוף את הילדים לעולם המחר ולתת להם כלים בסיסיים ומיומנויות יסוד שבעדיהם אתם לא תוכלו להסתדר. כידוע לכם, שינוי במערכת גדולה בכלל ובמערכת החינוך בפרט, הם לא דבר של מה בכך ולוקח לו הרבה זמן עד שהשינוי מגיע לידי מימוש. כך שכיום, אמנם, לרוב בתי הספר יש מעבדת מחשבים אך לא מספיק לכל התלמידים.

מורים והורים יקרים, המשך הכתבה הוא אמיתי ומתרחש במוסדות קליפורניה. ובכן, מורה לאנגלית בבית ספר פרטי החליטה להחיות את שיעורי האנגלית המשעשמים והצמודה לכל ילד מחשב נייד, אושי משלו. ילדים שלא יכלו לאפשר לעצמם לקנות את המחשב, קיבלו תורמה מאדם עשיר או שאלו מחשב לכל שנת הלימודים.



גופנים (פונטים) עבריים

המקור היווני - GRAPHION (גרפיון) - למזן העברי "גופן" (GOPHAN), כבר מדבר בעד עצמו ומעיד על הקשר ההדוק שבין צורת האותיות לעיצובן של מסמך כתוב.

בני פיינשטיין

התקנת התוכנה היא פשוטה ומיידית, וכמוכן שהיא נעשית באופן אוטומטי. לאחר הדלקה מחדשת של המחשב, הגופנים כבר מופיעים במעבד התמלילים ואתם יכולים להשתמש בהם כאוות נפשכם.

שילוב הגופנים בעבודה בתוכנת ה-Word, יכול להיעשות בשתי צורות: האחת - בהקלדה רגילה, ולאחר העברת מצב הכתיבה לעברית, נחירת שוני של הגופן, דרך נוספת להשגת כותרות מעניינות וייחודיות היא בעזרת השימוש באשף העיצוב Word Art.



השימוש הנרחב שנעשה במחשב, אם בבית ובבית הספר ואם במשרד, מאפשר לכולנו להשתמש במעבד תמלילים לצורך הכנת עבודות, מסמכים, כרזות ועוד.

במעבדי התמלילים הסטנדרטיים, כמו ה-Word, ישנו מספר מועט של גופנים (פונטים) סוגי אותיות) בעברית. במספר המצומצם הזה של גופנים מספיק, בדרך כלל, לצורך כתיבת מסמכים פשוטים, אך אינו יכול לענות על צרכים יותר מתקדמים בעריכה ובעיצוב של מסמכים.

השימוש במגוון רחב של גופנים מאפשר לנו להפוך את המסמכים שלנו לעבודה מעוצבת ומאירת עיניים. בעזרת הגופנים השונים ניתן להכין כרטיסי ברכה, מודעות, כותרות מיוחדות, ולשלבם במצגות מולטימדיה, וכמוכן, כחלק מהעיצוב של דפי Web באתר אינטרנט בעברית.

האמנית תמר מייק לאופר, העוסקת מזה שנים מספר באמנות ספרושה, עיצבה סדרה של 50 גופנים ייחודיים בעברית. אמנם, גופנים מרחו על ידי מעצבים רבים, אולם, ידועתה של סדרה זאת היא בכך, שהיא מיועדת בעיקר לשימוש אישי, ובפנים הראשונה היא מצוה במחיר שווה לכל נפש (בכחמישים ותשעה ש"ח בלבד).

התקנות את סדרת הגופנים במחשב שלי, וכל כך התלהבתי מעיצוב הגופנים ומשילובם במספר עבודות ששעתי, שהחלטתי להביא את דבר התוכנה המיוחדת הזאת לידיעתכם.

כל אחת מהתוכנות ממלאה פונקציה ייחודית בעיצוב המסמך.

Xara 3D

תוכנה זאת מיועדת לכתיבת טקסטים תלת-ממדיים וכמו כן, היא מאפשרת יצירת אנימציה סיבובית. את הקובץ שהתוכנה יוצרת ניתן לשמור כאנימציה או כתמונה, בפורמטים השונים המוכרים לנו בעבודה עם מצגות וגם באינטרנט.

Paint shop pro

זוהי תוכנה לבידור תמונות (גרסה מתקדמת של התוכנה הפועה באחד הגיליונות האחרונים של תקליטור "מחשבים וכיף"), מאפשרת שילוב טקסטים ויצירת אפקטים מיוחדים ומעניינים, הגורמים לתמונה כאילו התקטט חתן מהדף. כמו כן, התוכנה מאפשרת עיבוד של התמונה, סיבוב, הדגשת חלקים מיוחדים בה ושילוב של אלמנטים שונים בתוכה.

בנוסף לשתי התוכנות האלה, הוסיפו לתקליטור גם את תוכנת Font Magic ופילטרים מיוחדים EyeCandy, לשילוב בתוכנת הפוטושופ.

לסיכום, זוהי סדרה של גופנים המלווה במספר תוכנות חודות שיהפכו את העבודה שלנו למעניינת יותר ואולי יאפשרו לנו להפך למעצבים חובבים.

השימוש במגוון רחב של גופנים, מאפשר לנו להפוך את המסמכים שלנו לעבודה מעוצבת ומאירת עיניים.

Visual Basic - שפה מונחית אירועים



ברק בירקנשטל

מה בתפריט?

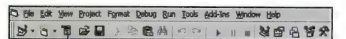
רואי הבחנתם שלישומי מחשב רבים יש ממשק סטנדרטי ומקובל שחוזר על עצמו עם הבדלים מסוימים, בהתאם לאופי הישום. הממשק מורכב מתפריט, אותה שורת כותרת בראש התכנית, המאפשרת גישה למנוקציות התכנית לפי נושאים (עריכה, עזרה וכדומה). מלבד התפריט, ישנם סרגלי כלים, סרגלי הכלים הם חלונות מעוגנים המכילים קיצורים למנוקציות החשובות שהתכנית מבצעת. מקובל להוסיף לקיצורים חוות גרפית המעידה על תוכנם, לדוגמה, מסמרים למעולת גיור, מברשת לצביעה וכדומה.



בכתבה זו בחרתי להתמקד ביצירת תפריט ב-Visual Basic. חלק מכם יופתע לגלות כמה קל ליצור ולעצב תפריט בשפה זו. חשוב להבין, שתוספת תפריט לתכנית שלכם תגרום לה להיראות מקצועית יותר, מרשימה יותר ולבטח נוחה יותר לתפעול.

עורך התפריט

האמצעי שבעזרתו ניצור את התפריט ב-visual basic הוא "עורך התפריטים" (menu editor), הנמצא בסרגל הכלים.



עורך התפריט

בעורך התפריטים מעצבים את התפריט מבחינת כיתוב ומבניות. הכוונה ב"מבניות" היא שכל כיתוב בתפריט יהיה ממוקם מתחת לשורת כותרת מתאימה. לדוגמה:

נזור והדבק, יהיו "בנים" של הכותרת "עריכה", ויפתח ושמור יהיו "בנים" של הכותרת "קובץ".

תכונה נוספת של העורך היא היכולת לקבוע באמצעות קיצור דרך מקשתיים לתפריט (לדוגמה, ctrl+c להעתקה).

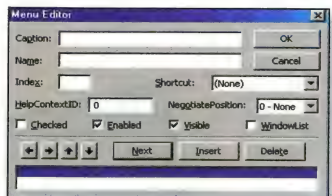
אז איפה כותבים את פקודות התפריט?

את תוכן הפעולות, כלומר, את הפקודות עצמן, כותבים רק לאחר שמסיימים לעצב את התפריט בעורך. פונקציות התפריט מגובות לאירוע אחד ויחיד - לחיצת עכבר - לכן, לחיצה על המקום המתאים בתפריט בזמן התכנון, תפתח את עורך הקוד במקום שבו צריך לכתוב את קוד האירוע. הקודים שבוחרתי להביא במניכס הם אולי המנוגים והמבוקשים ביותר בכל תכנית. הכוונה, כמובן, ליצור, להעתק, להדבק, הוספת הפונקציות האלו לתכנית שלכם, תהפוך אותן לשימושיות ולמקצועיות יותר, ובדואי שירשימו את חבריכם. את תחילה, כאמור, יש לעצב את התפריט עצמו.

עיצוב התפריט

כפי שאמר, התפריט מאפשר גישה נוחה ופשוטה למנוקציות התכנית. כדי ליצור את התפריט, משתמשים בפקד "עורך התפריט" מתוך סרגל הכלים.

לחיצה על פקד זה תחשוף במניכס את התמונה הזאת:



- המאפיין caption (כותרת) מגדיר את הכיתוב בתפריט, כלומר, מה בפועל יהיה כתוב בתפריט. כדאי להוסיף את חתו - & - בצמוד לכיתוב, ובכך לחשיג גישה חלופית לתפריט דרך לח המקשים.
- המאפיין name הוא זה שמגדיר את שם פקד התפריט.
- באפיין shortcut אפשר להגדיר מקש קיצור (לדוגמה, ctrl+c להעתקה).

ישמו לב: רק לכותרות הראשיות בתפריט (קובץ, עריכה וכדומה) אפשר לתת מקש גישה באמצעות חו האמפרסאנד (&).

כלבד, בעוד שלפירוט התפריט (נור, העתק, הדבק) אפשר להגדיר מקשי קיצור גישה בעזרת המאפיין shortcut.

לדוגמה:

כדי לעדכן את הכותרת "קובץ" בתפריט, העורך שלי ייראה כך:

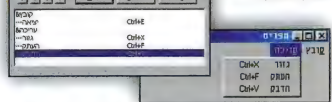


בעזרת החצים מעלה מטה ומקשי next-insert, אפשר להכניס כיתובים נוספים לתפריט ולפרט את המאפיינים שלהם. כמובן שבכל פעם תצטרכו להגדיר מחדש שם, כיתוב ואם תרצו - מקש קיצור.

כדי לקבוע את הסדר (הדירוג) בתפריט, יש להשתמש בחצים מימין ושמאלה.

שלוש הנקודות העוצרות כתוצאה משימוש בחצים אלה, מראות את דירוג התפריט, כלומר, אילו פונקציות שייכות לאיזו כותרת בתפריט.

לשם דוגמה, יצרתי תפריט בעל שתי כותרות: קובץ ועריכה. תוכן הפירוט של קובץ הוא יציאה, וזה של עריכה הוא נור, העתק והדבק.



שימו לב:

אם התפריט הוא בעברית, כמו בדוגמה זו, כדאי להגדיר את המאפיין right to left של הופס ל-true, כדי שהתפריט יופיע בצד הימני של ראש הסוס.

ובכן, תם השלב הראשון של עיצוב התפריט.

לחיצה במקום המתאים בתפריט תפתח את קוד העורך במקום שבו יש לכתוב את הקוד.

כיוון שבגוריות ובחידוקות עסקנו, הבאתי במניכס את הקודים לפעולות האלו, כדי להביאם. נדרשות מילות הסבר אחדות: בזמן שאובייקט כלשהו או טקסט גורים או מועתקים, הם למעשה נשמרים במחשב במקום מיוחד הנקרא - clipboard. מקום זה הוא בלתי נראה למשתמש והוא למעשה חלק מרכיב-היכרון במחשב.

כאשר ניתנת פקודת ההדבק, הטקסט נלקח מאותו clipboard בלתי נראה, ומושלך על המסך במקום שבו המשתמש הורה לו. מושג חשוב נוסף הוא ה-active control. הכוונה לכל אובייקט או טקסט המסומנים על ידי המשתמש ובכך הופכים להיות "פעילים".

עכשיו נותר לשלול את הקודים במקום המתאים בתפריט:

גזירה

```
Clipboard.SetText Screen.ActiveControl
Screen.ActiveControl=""
```

הסבר:

בשורה הראשונה, אותו מקום המסומן על ידי המשתמש (active control), נשמר בזיכרון במקום הנקרא - clipboard. ובשורה השנייה, הטקסט המוגש (הפעיל) נמחק.

העתקה

```
Clipboard.Clear
Clipboard.SetText Screen.ActiveControl
```

הסבר:

בשורה הראשונה מנקים את תוכן ה-clipboard. בשורה השנייה מעדכנים אותו בטקסט המסומן (active control). כיוון שמדובר בהעתקה, אין צורך למחוק את הטקסט בדומה לגיור.

הדבקה

```
If (Clipboard.GetFormat(1) = True) Then
Screen.ActiveControl = Clipboard.GetText ()
```

הסבר:

המשמעות של משפט זה היא שאם יש ב-clipboard נתונים, אז הם יופיעו במקום המסומן במסך.

יציאה

די בכתיבת הסלה - end, כדי לצאת מהתכנית. בקוד העורך רצף הפקודות צריך להיראות כך:

```
Private Sub menucopy_Click()
Clipboard.Clear
Clipboard.SetText Screen.ActiveControl
End Sub

Private Sub menucut_Click()
Clipboard.SetText Screen.ActiveControl
Screen.ActiveControl = ""
End Sub

Private Sub menuexit_Click()
End Sub

Private Sub menupaste_Click()
If (Clipboard.GetFormat(1) = True) Then
Screen.ActiveControl = Clipboard.GetText()
End Sub
```

ובכן, התפריט הושלם, משלב עיצובו ועד לכתיבת תוכנו. כל שנתר הוא להסב את תשומת לבכם לכך שניתן להוסיף קווי הפרדה לתוכן התפריט, כדי ליצור הפרדה בין מרכיביו השונים. הוספת קו הפרדה נעשית באמצעות עורך התפריטים (menu editor).

לשם כך, כיתבו במאפיין caption (כיתוב) את הסימן מינוס. כשתריצו את התכנית, תבחשו שטף לה קו הפרדה.

הצעות, תגובות ודוגמאות ניתן לשלוח ל- logging75@hotmail.com

אפשרויות חיפוש

ניתן לחפש קבצים ב"חלונות" 95, על פי אחד הקריטריונים האלה:

שם הקובץ, סוג הקובץ, תאריך ואף תוכן.

כדי לפתוח את אפשרות החיפוש, נלחץ על כפתור "התחל" ונבחר באפשרות "חפש" (Find). כעת עלינו לבחור "קבצים או תיקיות" וחלון החיפוש יפתח במיני.

חיפוש קובץ לפי שם

נלחץ על תווית "שם ומיקום".
בתיבת הדו-שיח נוכח להקיש את שמו המלא של הקובץ (אם אנו יודעים אותו), אך מספיק להקיש גם רק חלק משמו, והמחשב יביא במיני את כל הקבצים שמכילים בשמם את רצף התווים שהקלדנו.

מובן שעלינו להקדיש לבחור בכונן או בתיקיה שבה אנו מעוניינים לבצע את החיפוש, וזאת על ידי בחירת הכונן בתיבת "חפש ב-", או סיוור בעץ הספריות בעזרת כפתור "עיון".

אפשר לחפש בכונן אחד ויותר, ואף ביותר מספריות את כל, כל, על ידי הקלדת הסימן - ; בין סמלי הכוננים או מסלולי הספריות בתיבת "חפש ב-".

להתחלת החיפוש, נלחץ על כפתור "חפש כעת".
בתחתית חלון החיפוש תיפתח רשימה של כל הקבצים הדומים שהמחשב מצא.

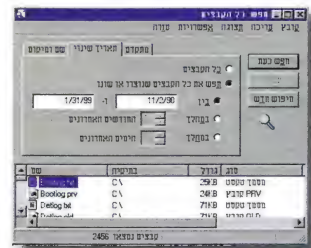
חיפוש קובץ לפי סוג

אף חיפוש זה יתבצע תחת תווית "שם ומיקום".
נקיש בתיבת הדו-שיח: כוכבית-נקודה-וישומים הקובץ.
לדוגמה: *.BMP.

זה ייתן לנו את כל הקבצים מסוג זה בתיקיה שבה הגדרנו לו לחפש. גם בחיפוש לפי שם וגם בחיפוש לפי סוג אנו יכולים לחפש במקביל יותר מקובץ אחד, על ידי הפרדת השאליתות בפסיק.

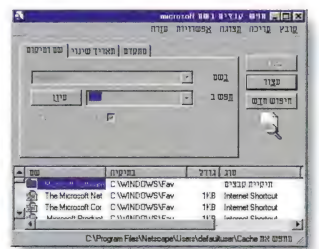
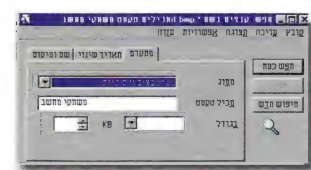
חיפוש קובץ לפי תאריך

נבחר בתווית "תאריך ושינוי".
נסמן את אפשרות "חפש את כל הקבצים שנוצרו או שוננו", ונכת, נוכח לבחור את טווח הזמן הרצוי - בין תאריכים ספציפיים או קבצים שנוצרו במהלך X החודשים האחרונים או X הימים האחרונים.



מציאת קובץ לפי תוכן

תבצע תחת תווית "מתקדם" לאחר שכיוונו את בחירתנו תחת שתי התוויות האחרות.
כעת, בתיבת הדו-שיח "מיכיל טקסט", נקליד את הטקסט שברצוננו לאתר. זוהי השיטה לחיפוש מסמך שאיננו זוכרים את שמו, אך כן זוכרים את תוכנו.



הקשיח במיפול קשוח

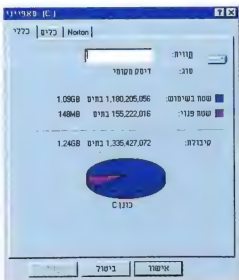
הדיסק הקשיח הוא אחד המרכיבים החשובים ביותר, ולרבותו, החיוני והרגיש ביותר במחשב. כמה מחסל, סאבס, ומייאש יכול הדבר להיות, כאשר הדיסק הקשיח נופל או כאשר נחנים אובדים או כשאנו מנסים לשמור קובץ או להעלות קובץ, וסקבלים את הודעה המטריפה את דעתנו, שאין אפשרות לקרוא את הקובץ מהדיסק הקשיח.
לעיתים מדובר בקבצים חשובים או חלקיים בלבד, ולעיתים עלול כל הדיסק פשוט להיגרס.

מעבר לגיוויים הנחוצים והחיוניים שעלינו לבצע לפני כל העבודות החשובות, נוכל להמליץ על פעולות אחדות שיעזרו לכם בשמירה טובה יותר על הדיסק, ותוך כדי כך גם ישפרו את מהירותו ואת הגישה לקבצים ולתוכנות השונות המאוחסנות בו.

אל תעמיסו עליו יותר מדי !!!

ראשית, הנה טיפ צנוע שיעזור לכם לעבוד בחופשיות, במהירות וכמעט ללא תקלות:

תמיד יש לשמור מקום ריק (כ-10%) **מהדיסק הקשיח שלכם**. אם, לדוגמה, הדיסק שלכם הוא בתכולה של 2.1 גיגה, אתם צריכים לראות בו דיסק מלא, כאשר נשאר לו כ-200 מג'בי ריקים.
ככל מקרה, רצוי לבצע מדי פעם **איחוי של הדיסק**, על מנת לארגן את מנתה הקבצים. מטרה זו תחסוך לכם זמן רב ותגבר מאוד את מהירות המחשב שלכם (על כך, בהמשך).



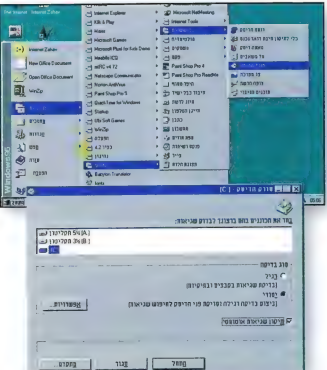
"המסדר העשבוני" - בדיקה, ניקוי וחיכוך אחד הדברים הטובים ביותר שאתם יכולים לעשות למען הדיסק שלכם הוא להפעיל מדי שבוע בדיקה של תוכנת ה-Scandisk, או של דיר נורטון, אם אתם משתמשים בתוכנה הזאת.
את ה-Scandisk תוכלו למצוא על ידי כניסה ל"עיון", באמצעות תפריט "התחל", ומשם ליכיל מערכת, שם תמצאו את תוכנת ה-Scandisk (ראו תמונה).

ה-Scandisk, בדומה לתוכנת NDD (דיר נורטון), **סורק את הדיסק על כל שטחו המסי, ולאחר מכן סורק את כל התיקיות והקבצים שנמצאים בדיסק**.

בהפעלת הסריקה, אתם יכולים לבחור בסריקה יסודית (שנעזרת לעול) או בסריקה בסיסית של שטח המני של הדיסק בלבד. תיקון השגיאות שסורק מוצא, יכול להיעשות באופן יזום על ידיכם או באופן אוטומטי על ידי המחשב (ראו אודים מתאימים). התהליך נמשך זמן רב, ויחסי (בדיסק של 2.4 גיגה, למשל, המלא ברובו, פעולת הסריקה יכולה להימשך כ-עשרים דקות, לפחות).

מהירות הסריקה תלויה כמובן במהירות המחשב, באופן הקביעה ובמספר פעולות התיקון שהסורק צריך לבצע. בסופו של התהליך, אתם יכולים לקבל דו"ח מפורט על מצב הדיסק שלכם.

סריקת הדיסק איננה מוזיקה לו!!!



חלונות 95

לאחות (DEFRAG) את הדיסק - פעולה שאין לשכוח

אחרי (או באנגלית - Defragmentation) הוא תהליך של רח-ארגון של הנתונים הנמצאים בדיסק הקשיח. פעולה זאת היא פעולה חשובה במיוחד לאלה שעובדים באופן אינטנסיבי במחשב וגם לאלה שמשתקנים ומוחקים בתדירות גבוהה תוכנות מהמחשב. את פעולת האיחוי רצוי לבצע לפחות פעם בשישה חודשים, אך המהדרין יעשו זאת שלוש פעמים בשנה.

פעולת האיחוי משפרת את ביצועי המחשב בעשרות אחוזים, בתחום מהירות הגישה אל הדיסק, בקריאת נתונים ובאיחויים.

את תוכנת האיחוי אפשר למצוא באותו התיק שבו מצוי שימו לב, פעולת האיחוי נמשכת זמן רב, ולעתים - למעלה משעה. אם יש לכם סבלנות, תוכלו לצפות בתהליך האיחוי, תוך כדי התרחשותו. בתום התהליך, תוכלו להיווכח עד כמה הדיסק שלכם ארוג מחדש, ובודאי שתוכלו לחוש בהבדל שבמהירות הגישה לקבצים.

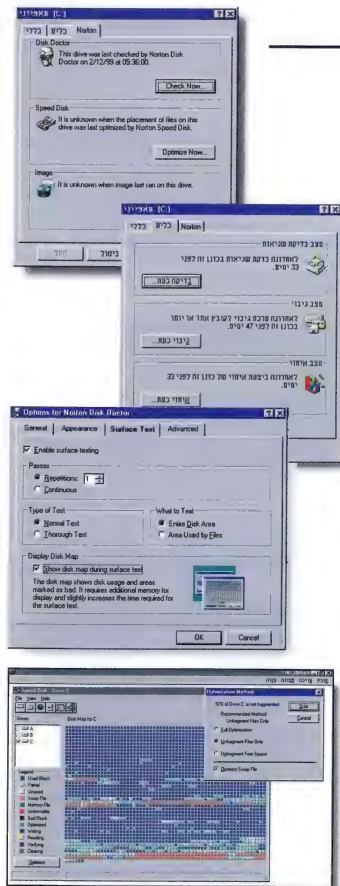
עבודה ב-NDD ("ר"ר נורטון)

את כל הפעולות שהזכרנו לעיל תוכלו לבצע גם עם התוכנות המרכיבות את ד"ר נורטון. רבים מאתנו, שהתרגלו לעבוד עם תוכנות נורטון עד מימי ה-DOS, בודאי יעדיפו את העבודה עם ד"ר נורטון. בסך הכול, העבודה בעזרת הנורטון היא מהירה יותר ומניבה תוצאות טובות מאד.

לחיצה על נורטון תפתח מסך ובו אפשרויות שונות לבדיקה ולתיקון של הדיסק (מקביל לסרק הדיסק בחלונות) ולטיפול במחזוריות הדיסק (מקביל בחלקו לאחורי הדיסק שהוכרז לעלי).

מבדיקה שערכנו התברר, שהסריקה של הדיסק בעזרת ד"ר נורטון הייתה מהירה יותר, פעולת האופטימיזציה של הדיסק נמשכה זמן דומה לאחרי בחלונות 95.

שימו לב! כאשר אתם עובדים באופטימיזציה של הדיסק או בתוכנת האיחוי, עליכם לסגור את כל היישומים הפעילים, ואם זה ניתן, אמילו להפסיק את פעולת שומר המסך, אחרת, פעולת האופטימיזציה יכולה להיכנס ללול בלתי נפסק.



חלונות 95

טיפים כלליים, חלונות ויישומים אחרים...

זו הגדול קטן יהיה

PKZIP לחלונות - תוכנת ZIP חדשה עושה פלאים ותעזור לכם בהעברת קבצים גדולים באינטרנט ובקליטתם.

כל מי שגולש באינטרנט וידע, שהעברת קבצים גדולים, ובעיקר קובצי גרפיקה, אימציה וקול, כרוכה בהרבה זמן-מחשב ובתקשורת מעייפת ויקרה.

PKZIP לחלונות ממוצעת קבצים גדולים לקבצים קטנים, ובכך חסך הזמן הדרוש להעברתם באינטרנט ולהורדתם למחשב שלכם. אם אתם שולחים הרבה קבצים נספחים בדואר האלקטרוני או מורידים הרבה קובצי ZIP מהאינטרנט, תוכנת ה-PKZIP תחסוך לכם זמן רב וביעילות מרבית.

כאשר אתם מקבלים או מורידים קובץ ZIP, עליכם לפתוח אותו, כדי שתוכלו לקרוא או להשתמש בו. את הפעולה הזאת ניתן לבצע בעזרת מרבית תוכנות ה-ZIP הקיימות.

PKZIP לחלונות מסוגלת לבצע פעולות נוספות וחשובות, מעבר לפתיחת קבצים.

ראשית, PKZIP לחלונות לוקחת קבצים גדולים שלא ניתן לאחסן אותם בתקליטון אחד, ומחלקת אותם בצורה אוטומטית והכמה על פני תקליטונים אחדים, על פי הצורך.

בנוסף לכך, PKZIP לחלונות מייצרת קובצי ZIP הניתנים לפתיחה עצמית ואוטומטית, ללא צורך בתוכנת ZIP לפתיחת קבצים (קבצים אלה היו בסיומת .EXE). בצורה זאת אתם יכולים לשלוח קובצי ZIP לחברים, והם יוכלו להורידם למחשב שלהם ולפתוח אותם, על ידי שתי לחיצות עכבר משוטות וללא כל שימוש בתוכנת ZIP.

בעזרת PKZIP לחלונות תוכלו גם לייצר קבצים המוגנים בפני פתיחה על ידי סיסמה. פעולה זאת מתאימה למשרדים, לעסקים לבתי ספר, וכמובן לכל מי שמעוניין להחזיק בקבצים באופן פרטי לחלוטין ולהעבירם בדואר האלקטרוני בביטחון מרבי. התוכנה מאפשרת לצפות בתוכן הקבצים לפני פתיחתם, דבר שחוסך זמן רב.

בממוצע, PKZIP לחלונות מקטינה פי שניים את גודל הקבצים.

מידת הכיוון תלויה, כמובן, בסוג הקבצים. לדוגמה, מרבית קובצי הטקסט יכולים להיות מכווצים עד כ-90 אחוז. לעומת זאת, קובצי גרפיקה, השומרים בפורמט של JPEG או TIF המשתמשים מלכתחילה בשיטות כיוון בציורם, כמעט ולא ניתן לכווץ אותם, אך יחד עם זאת, אפשר לכלול קבצים אלה בתיקיה המכווצת.

ניתן להשיג את הגרסה החופשית (shareware) של PKZIP לחלונות מאתרים רבים באינטרנט, אך יש לוודא שאתם, אכן, מורידים את הגרסה האחרונה (כיום, 2.6). תוכלו למצוא רשימה של אתרים מוטצ'אליים באתר: pkware.com

PKWARE INC.
The Data Compression Experts®

PKPatchMaker Easily create PATCH or UPDATE self-extracting files

Online Product Catalog
News and Information
Download Shareware
Customer Assistance
Order Our Software
Career Opportunities

PKZIP
The Data Compression Experts

היכון לסדרת פסח

פרטים ב"מחשבים וכי" טל: 08-9364994

מזריק קצר לסורקים עבור הכית, הססק הקטן והית הספר

תמונות במחשב - ככל יכולתך!

שילוב תמונות במסמכים, בעבודות, במצגות, הפך לצורך חיוני אצל כל מי שמעוניין להכין עבודה במחשב.

בני פיינשטיין

הירידה במחירי הסורקים מאפשרת לנו כיום להפוך את המחשב הביתי לתחנת עיצוב ממוחשבת, שאף לפני שנים מספר הייתה נחלתם של מומחים, גרפיקאים ומעצבים מתקדמים.

אם כך, לפני שאתם חותכים, צובעים ומעבדים את התמונה, אתם חייבים לקלוט אותה לתוך הדיסק.

תפיסת תמונת יכולה להיעשות בדרכים שונות - על ידי מצלמה דיגיטלית, מתוך סרטי וידאו וכד'. אולם, הדרך הקלה והזולה ביותר היא, כמובן, להשתמש בסורק.

בעלות של כמה מאות שקלים וכבר ראיתי סורקים ב-399 ש"ח, אתם יכולים להצטייד בסורק שיוכל לספק את צרכי העיצוב וההפקה בבית, בבית הספר ואפילו בעסק הקטן.

הסורק השולחני מאפשר להפוך את המחשב למאגר של תמונות - אלו שאתם מצלמים כיום, אך בעיקר, תמונות שצילמתם אי פעם.

מחשבים וכ"י, פברואר 1999

בשיטת ה-USB, אתם משוט מחברים את הסורק, הוא מזוהה על ידי חלונות 98, ואתם כבר יכולים לעבוד. לכל סורק מצורפת תוכנה, הדרושה לצורך סריקת תמונות. עיבוד תמונה והפיכת מסמכים לקריאים על ידי תוכנות מחשב, למשל: מעבדי תמלילים, גיליונות אלקטרוניים ועוד.

מה יש לרעת לפני שקונים סורק?

כאשר אתם עומדים לקנות סורק, כדאי לכם להביא בחשבון כמה נקודות עיקריות.

■ **מי היא החברה המייצרת?** ראשית, שימו לב איזו חברה עומדת מאחורי הסורק, מהי האחריות הניתנת ואילו תוכנות מצורפות לסורק.

לעיתים קרובות, רצוי לשלם סכום נמוך יותר, אפילו בכמה עשרות אחוזים, כדי להיות בטוחים שהסורק על התוכנות המוצעות לכם יענה על הדרישות שלכם, ובעיקר יגולא את ההבטחות התמונות על החטיפה הוורודה.

■ **מה עדיף? - סורק דינמי או סורק שולחני?** כיום, רצוי לרכוש רק סורק שולחני, ולא לתתפתות ולקנות סורק דינמי, אלא אם אתם זקוקים לסורק כזה באופן מיוחד. הסורק השולחני מאפשר לכם לסרוק מתוך עיתונים, ספרים, תמונות וכד'.

■ **מהי רמת הרזולוציה של הסורק?** הרזולוציה היא מרכיב חשוב בבחירת הסורק, ולעיתים, רמת הרזולוציה קובעת את מחירו של הסורק.

מספר הביטוי שהסורק משתמש בהם להגדרת הצבע של נקודה הנקלטה בסריקה. מכונה - עומק הצבע של הסורק.

לצורכי הבית והעסק הקטן, מרבית הסורקים המוצעים במחיר עד כ-800 ש"ח, מספקים, והם בעלי רזולוציה שיכולה לספק את מרבית הצרכים המקצועיים.

רזולוציה של סורק נמדדת על פי מספר הנקודות לאינץ', (DPI) אנכית ואופקית, הנקולטים על ידי הסורק. ככל שמספר הנקודות לאינץ' גדול יותר, כך הסורק קולט פרטים רבים יותר וברזולוציה גבוהה יותר.

בדרך כלל, רואים על קופסת האריזה שתי רמות רזולוציה. אחת המתייחסת לחומרה, והשנייה, שברוך כלל היא בסדר גודל של 600 DPI. ועל זה אין, כמובן, לסמוך.

צריך להשוות ברזולוציה המוצעת על ידי החומרה. רזולוציה זאת נעה בין 300 DPI הסורקים הוליים ועד 1200 DPI בסורקים היקרים והמסובכלים יותר. רזולוציה של 1200 DPI יכולה לספק את כל הפעילות העיצובית בבית ובבית הספר, ואפילו את הצרכים של גרפיקאים שאינם עוסקים בתמונות ובאיוורים מסובכים.

אשית, לא היתי רוכש כיום סורק שהרזולוציה שלו קטנה מ-600 DPI.

מספר הביטוי שהסורק משתמש בהם להגדרת הצבע של נקודה הנקלטה בסריקה, מכונה - עומק הצבע של הסורק. מרבית הסורקים משתמשים ב-30-36 ביטים להגדרת הצבע של נקודה לסריקה.

■ **באיזה מתאם הסורק משתמש?** בעית מתאם הסורק למחשב נמסרה כיום במרבית הסורקים, ואתם יכולים לשתף את הסורק עם המדפסת בציאה המקבילית של המחשב (פרללית).

ישנם סורקים משתמשים עדיין בציאת ה-SCSI, אלה אינם מומלצים לעבודה בבית. כמובן שסורקים אלה אינם יכולים להשתנות, מבחינת המתאם, לסורקים הבנויים לציאת ה-USB, שמיוצגת כיום במחשבים החדשים ונתמכת אינטגרלית על ידי חלונות 98.

מה הן התוכנות המלוות את הסורק?

התוכנות המלוות את הסורק הן חשובות ביותר ואין להתפשר על כך בשום מקרה. אמנם, ניתן להרוויח חלק מהתוכנות בגרסאות חופשיות מהאינטרנט, אך אלו אינן שוות בעוצמתן לתוכנות מקוריות שצבאות עם חלק מהסורקים.

התוכנות החשובות הן OCR, שסמכת את המסמך שלכם לקובץ טקסט במחשב. בעת קניית הסורק, יש לבדוק אם מצורפת תוכנת OCR התומכת בעברית.

סורקים אחדים מציעים כיום מגוון תוכנות מיוחדות, כדאי להשקיע סכום סכף קצת יותר רב, בעד סורק המלווה במגוון תוכנות שיכולות לסייע לנו בעיבוד התמונה, באחסון בקטלוג ועוד.

מהי מהירות של הסורק?

מהירות הסורק גם היא חשובה וכן שיתת ההפעלה. אם אתם מעוניינים לסרוק מעט תמונות בשבוע, אתם יכולים לחסוך סכף ולרכוש סורק איטיר יותר, וכמובן זול יותר. אם אתם עומדים לסרוק מאות תמונות בחודש, כמובן שתזדקקו לסורק מהיר, שימו לב, לא תמיד יש קשר ישיר בין הרזולוציה למהירות העבודה של הסורק.

ולבסוף, מחירי הסורקים.

אם הם מיועדים לבית או לעסק הקטן ו/או לבית הספר, מחיריהם נעים כיום בין כ-400 ש"ח ועד לכ-1600 ש"ח לסורק משוכלל.



קשה, וגם אין ברצונו להמליץ דווקא על סורק מסוים. אך אם תנהנו על פי השיקולים שהבאנו במיכם בכתבה זאת, תוכלו להגיע להחלטה נכונה ונבונה. כמובן שעליכם לערוך "חקר שווקים" בין החנויות או בין רשתות מחשבים, ולא להתמנות למגנים לשכנע, אלא לבדוק את התנאים בעצמכם ולהגיע לפשרה בין המוצע, המחיר המבוקש וסכום הכסף הצמוד לרשותכם.

בין החברות המובילות, כמובן מבלי להתייחס למחיר ולתועלת, נכלל מצרוא סורקים של HP, Epson, Logitech, Mustek, Acer ועוד חברות נוספות.

או בעת, לאחר שהתלבטתם, בדקתם ורכשתם את הסורק, חברו אותו למחשב, וכאשר הוא מורכב ומוכן לפעולה, צאו לדרך ותיהנו.



בני פיינשטיין

לאחר חודשים רבים שבהם נסקנו במגוון ספרים העוסקים בתוכנות, באינטרנט ובשימושים למיניהם, החלטנו הפעם להביא בפניכם שני ספרים העוסקים בחומרה ובתחזוקת המחשב. הראשון, "המדריך השלם לחומרה של המחשב האישי", סיועו בעיקר למקצוענים, ואילו הספר השני, "תחזוקה, השבחה ופתרון בעיות במחשב האישי", סיועו לכלל משתמשי המחשב.

אני מקווה שכל אחד ימצא בניהם את הספר המתאים לצרכיו.

"המדריך השלם לחומרה של המחשב האישי"

הוצאה: מוקוס (מתורגם מאנגלית)
מאת: סקוט מילר
הוצאה: QUE
1048 עמ'
לספר מצורף תקליטור.

(א) רכיבי המערכת הבסיסיים
כאן תבירו את לוח האם, המעבדים וזיכרונות המחשב.

(ב) התקני קלט/פלט
בחלק זה עוסקים בפרשנות ותקשורת ובתקני שמע למיניהם.

(ג) התקני אחסון
לאחר שתיילתם בכל פנים המחשב, חלק זה עוסק בכונין תקליטורים, בדיסקים הקשיחים ובכונין גיבוי ואחסון חיצוניים.

(ד) הרשת המחשבת ותחזוקתה
חלק זה מלמד כיצד ניתן להרכיב מחשב, וכן הוא עוסק במחשבים ניידים.

(ה) אבחון וטיפול בבעיות
החלק האחרון עוסק בכלי אבחון בתוכנה ובחומרה, וכן במערכות הפעלה.

הספר מעודכן לתצורות החדשות ביותר וניתן להתעדכן בו על מעבדים חדשים, טכנולוגיית ה-USB הנמתכת על ידי חלונות 98, ארכיטקטורת Plug & Play, ריטשים חדשים, מולטימדיה ועוד.

לספר נלווה אינדקס, המאפשר למצוא במהירות את הנושא המתאים שאנו מחפשים.

כפי שאנו מתיימר להיות מומחה לחומרה או סתם מחשב מדומים, נהניתי מאוד לקרוא חלקים נרחבים של הספר וללמוד דברים חדשים שטרם הכרתי.

בעטיפת הספר הסיפור שלפנינו תהיה של ספרי החומרה ללימוד מעמיק של ארכיטקטורת המחשב האישי. אכן, לפנינו ספר עב כרס, למעלה מאלף עמודים, ובו כל מה שרציתם לדעת על חומרת המחשב ולא העזתם לשאול.

"המדריך השלם לחומרה של המחשב האישי" מוגדר כמדריך למקצוענים, והוא אכן מיועד לטכנאים, למתנדמים, לאנשי תמיכה ולכל המעוניין להכיר את חומרת ה-PC לעומקה. לדעתי, מקומו של הספר בכל מעבדת מחשבים: בבית ספר, בעסק המחזיק מחשבים רבים, וכן אצל כל אלה המעוניינים ליהפך לטכנאי מחשב מקצועני או חובבים.

הספר בנוי משישה חלקים מרכזיים המקיפים את הנושאים האלה:

(א) הקדמה למחשב האישי
חלק זה כולל את תולדות המחשב ומבט כללי על תוכנו.



עשה/חדש מונוי לקבל מתנה יקרת שרך

תחזוקה, השבחה ופתרון בעיות במחשב האישי

לסיכום, ספר חובה לכל מקום שבו מצוי מחשב, ובוודאי בכל בית שבו המחשב מהווה מרכז של פעילות לכל המשפחה.



ישנם בספר שישה חלקים מרכזיים ובהם כ-22 פרקים.

החלקים העיקריים הם:

(א) הכרה כללית של המחשב

(ב) מעבדים, לוחות-אם וזיכרון

(ג) התקני אחסון

(ד) התקני מולטימדיה

(ה) תקשורת ורשתות

(ו) תחזוקה ופתרון בעיות.

כאמור לעיל, הספר מלווה בעשרות איורים המקלים מאוד את הקריאה, ההתמצאות ולימוד הנושאים השונים.

הספר עשוי לעזור לכם לאתר כל ואם כמעט כל בעיה טכנית במחשב ובכך לחסוך שעות של ניסוי וטעייה, וכמובן שעות של טכנאי.

וגם אם אינכם לא מוסיפים לגעת בקרביים של המחשב, אז לפחות תדעו מה להגיד ומה לדרוש מהטכנאי שיגיע אליכם הביתה, ובכך לחסוך מאות שקלים בשנה ועצמת נפש רבה.

הוצאה: מוקוס (מתורגם מאנגלית)
מאת: ג'ים בויס
הוצאה: QUE
532 עמ'

אם להזדות על האמת, מרגע שהתחלתי לקרוא בספר זה עברתי על כל פרקיו כמעט ללא הפסקה (ולא בגלל המתח). הסיבה לכך הייתה משיטה להפליא - הספר מוביל אותנו לעולם המחשב, שלב אחר שלב, ופותח פתח ופונה על שאלות רבות שרבים מאתנו שואלים (ומתעצבנים בגללן) ואין לנו תשובות מתאימות.

יותר מכך, הספר פשוט מחזק את ביטחוננו ומוכיח לנו שלא רק הטכנאים המומחים יכולים לספק במחשב המורכב שקינו במיטב כספנו.

בסך הכול, פרקי הספר "תחזוקה, השבחה ופתרון בעיות במחשב האישי" דומים לספר שסקרנו לעיל, אך ההבדל בהגשת החומר, באיורים ובמתן התוכנית מאפשרת לכל אחד (ממט) ללמוד את רזי תחזוקת המחשב ללא מורא ופחד.

התקליטור המלווה את הספר, כולל גרסה אלקטרונית אנגלית המותאמת לחיפוש טקסטואלי של ספרים נבחרים באנגלית. בסך הכול, זהו בהחלט ספר מקיף לכל המקצוענים שבינינו.

הספר עשוי לעזור לכם לאתר כל ואם כמעט כל בעיה טכנית במחשב ובכך לחסוך שעות של ניסוי וטעייה, וכמובן שעות של טכנאי.

וגם אם אינכם לא מוסיפים לגעת בקרביים של המחשב, אז לפחות תדעו מה להגיד ומה לדרוש מהטכנאי שיגיע אליכם הביתה, ובכך לחסוך מאות שקלים בשנה ועצמת נפש רבה.

הספר עשוי לעזור לכם לאתר כל ואם כמעט כל בעיה טכנית במחשב ובכך לחסוך שעות של ניסוי וטעייה, וכמובן שעות של טכנאי.

וגם אם אינכם לא מוסיפים לגעת בקרביים של המחשב, אז לפחות תדעו מה להגיד ומה לדרוש מהטכנאי שיגיע אליכם הביתה, ובכך לחסוך מאות שקלים בשנה ועצמת נפש רבה.

הספר עשוי לעזור לכם לאתר כל ואם כמעט כל בעיה טכנית במחשב ובכך לחסוך שעות של ניסוי וטעייה, וכמובן שעות של טכנאי.

וגם אם אינכם לא מוסיפים לגעת בקרביים של המחשב, אז לפחות תדעו מה להגיד ומה לדרוש מהטכנאי שיגיע אליכם הביתה, ובכך לחסוך מאות שקלים בשנה ועצמת נפש רבה.

הספר עשוי לעזור לכם לאתר כל ואם כמעט כל בעיה טכנית במחשב ובכך לחסוך שעות של ניסוי וטעייה, וכמובן שעות של טכנאי.

וגם אם אינכם לא מוסיפים לגעת בקרביים של המחשב, אז לפחות תדעו מה להגיד ומה לדרוש מהטכנאי שיגיע אליכם הביתה, ובכך לחסוך מאות שקלים בשנה ועצמת נפש רבה.

הספר עשוי לעזור לכם לאתר כל ואם כמעט כל בעיה טכנית במחשב ובכך לחסוך שעות של ניסוי וטעייה, וכמובן שעות של טכנאי.

וגם אם אינכם לא מוסיפים לגעת בקרביים של המחשב, אז לפחות תדעו מה להגיד ומה לדרוש מהטכנאי שיגיע אליכם הביתה, ובכך לחסוך מאות שקלים בשנה ועצמת נפש רבה.

הספר עשוי לעזור לכם לאתר כל ואם כמעט כל בעיה טכנית במחשב ובכך לחסוך שעות של ניסוי וטעייה, וכמובן שעות של טכנאי.

וגם אם אינכם לא מוסיפים לגעת בקרביים של המחשב, אז לפחות תדעו מה להגיד ומה לדרוש מהטכנאי שיגיע אליכם הביתה, ובכך לחסוך מאות שקלים בשנה ועצמת נפש רבה.

הספר עשוי לעזור לכם לאתר כל ואם כמעט כל בעיה טכנית במחשב ובכך לחסוך שעות של ניסוי וטעייה, וכמובן שעות של טכנאי.

וגם אם אינכם לא מוסיפים לגעת בקרביים של המחשב, אז לפחות תדעו מה להגיד ומה לדרוש מהטכנאי שיגיע אליכם הביתה, ובכך לחסוך מאות שקלים בשנה ועצמת נפש רבה.

הספר עשוי לעזור לכם לאתר כל ואם כמעט כל בעיה טכנית במחשב ובכך לחסוך שעות של ניסוי וטעייה, וכמובן שעות של טכנאי.

וגם אם אינכם לא מוסיפים לגעת בקרביים של המחשב, אז לפחות תדעו מה להגיד ומה לדרוש מהטכנאי שיגיע אליכם הביתה, ובכך לחסוך מאות שקלים בשנה ועצמת נפש רבה.

הספר עשוי לעזור לכם לאתר כל ואם כמעט כל בעיה טכנית במחשב ובכך לחסוך שעות של ניסוי וטעייה, וכמובן שעות של טכנאי.

וגם אם אינכם לא מוסיפים לגעת בקרביים של המחשב, אז לפחות תדעו מה להגיד ומה לדרוש מהטכנאי שיגיע אליכם הביתה, ובכך לחסוך מאות שקלים בשנה ועצמת נפש רבה.

הספר עשוי לעזור לכם לאתר כל ואם כמעט כל בעיה טכנית במחשב ובכך לחסוך שעות של ניסוי וטעייה, וכמובן שעות של טכנאי.

וגם אם אינכם לא מוסיפים לגעת בקרביים של המחשב, אז לפחות תדעו מה להגיד ומה לדרוש מהטכנאי שיגיע אליכם הביתה, ובכך לחסוך מאות שקלים בשנה ועצמת נפש רבה.

הספר עשוי לעזור לכם לאתר כל ואם כמעט כל בעיה טכנית במחשב ובכך לחסוך שעות של ניסוי וטעייה, וכמובן שעות של טכנאי.

וגם אם אינכם לא מוסיפים לגעת בקרביים של המחשב, אז לפחות תדעו מה להגיד ומה לדרוש מהטכנאי שיגיע אליכם הביתה, ובכך לחסוך מאות שקלים בשנה ועצמת נפש רבה.

הספר עשוי לעזור לכם לאתר כל ואם כמעט כל בעיה טכנית במחשב ובכך לחסוך שעות של ניסוי וטעייה, וכמובן שעות של טכנאי.

וגם אם אינכם לא מוסיפים לגעת בקרביים של המחשב, אז לפחות תדעו מה להגיד ומה לדרוש מהטכנאי שיגיע אליכם הביתה, ובכך לחסוך מאות שקלים בשנה ועצמת נפש רבה.

הספר עשוי לעזור לכם לאתר כל ואם כמעט כל בעיה טכנית במחשב ובכך לחסוך שעות של ניסוי וטעייה, וכמובן שעות של טכנאי.

וגם אם אינכם לא מוסיפים לגעת בקרביים של המחשב, אז לפחות תדעו מה להגיד ומה לדרוש מהטכנאי שיגיע אליכם הביתה, ובכך לחסוך מאות שקלים בשנה ועצמת נפש רבה.

הספר עשוי לעזור לכם לאתר כל ואם כמעט כל בעיה טכנית במחשב ובכך לחסוך שעות של ניסוי וטעייה, וכמובן שעות של טכנאי.

וגם אם אינכם לא מוסיפים לגעת בקרביים של המחשב, אז לפחות תדעו מה להגיד ומה לדרוש מהטכנאי שיגיע אליכם הביתה, ובכך לחסוך מאות שקלים בשנה ועצמת נפש רבה.

הספר עשוי לעזור לכם לאתר כל ואם כמעט כל בעיה טכנית במחשב ובכך לחסוך שעות של ניסוי וטעייה, וכמובן שעות של טכנאי.

וגם אם אינכם לא מוסיפים לגעת בקרביים של המחשב, אז לפחות תדעו מה להגיד ומה לדרוש מהטכנאי שיגיע אליכם הביתה, ובכך לחסוך מאות שקלים בשנה ועצמת נפש רבה.



הוראות הפעלה לתקליטור מחשבים וכיף.

הכנס את התקליטור לתוך כונן התקליטורים שבמחשבך.

התקליטור יעלה בצורה אוטומטית וכל מה שישאר לעשות הוא לעקוב אחר הוראות ההתקנה המצויות בתקליטור עצמו.

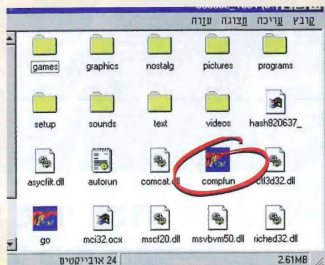
במידה והתקליטור לא עלה בצורה אוטומטית ישנן מס' אפשרויות:

■ הפעל את 'מחשב שלי' (my computer)

■ הפעל את האופציה 'סייר' על כונן התקליטורים.

בתוך הספרייה הראשית של תקליטור מחשבים וכיף הפעל את comfun

במידה וגם פעולה זו לא עזרה יש להיכנס לתקיית setup ושם להפעיל את התכנית setup.exe
לאחר מכן יש לחזור ולהפעיל את comfun



עיון !!!

יש לודא לפני הרצת התקליטור כי מחשבך עובד עם מקסימום 24 בייט צבעים בלבד !!!
ניתן לשנות את מספר הצבעים בלוח הבקרה/תצוגה/הגדרות.



לעתים קרובות, עקב שינויים בחלונות 95, אנו משנים את ההגדרות של הצג במחשב. במקרה כזה, תצטרך, לעתים, לכוון מחדש את גודל התמונה ואת מיקומה. מצב דומה ייווצר במידה ותחליפו את הכרטיס הגרפי שברשותכם.

הגדרות לא-נכונות בחלונות 95 עלולות גם לגרום לכך שתראו את התמונה בשחור, ללא צבעים. לעתים רחוקות יותר, אנו נאלצים להתקין מחדש את תוכנת החלונות. במקרה כזה, עליכם לזכור שיש להתקין מחדש את ההגדרות של הכרטיס הגרפי שברשותכם.

חלונות 95 מוזהר כרטיסים רבים ומכילה את הדרייברים של חלק מהם, אולם במקרים רבים, תצטרך להתקין מחדש את הדרייברים המתאימים, הנמצאים בתקליטון שקיבלתם עם רכישת הצג. במידה ולא שמרתם את התקליטון הזה, לרוב זה כך, לצערנו, תוכלו להיכנס לאינטרנט ולהוריד את הדרייברים המתאימים מאתרים מתאימים.

כמובן שלאחר התקנת הדרייברים המתאימים, תוכלו להגדיר את רמת הצבעים ואת יתר הגדרות-הצג בתוך המחשב.

ריצוד התמונה או אי יציבותה על פני הצג, יכולה לנבוע מהסיבות שהזכרנו לעיל. אולם לעתים קרובות, תופעה זאת נובעת מבעיות מעט בחיבור שבין התקע של הצג והשקע של המחשב.

תקע-הצג מורכב משלוש שורות של פינים עדינים ורגישים, שנוטים להתעקם או לשקוע בתוך התקע. מסובות אלו, לפני כל פעולה, כדאי לבדוק את תקינות הפינים של התקע, ולאחר מכן לודא שאכן תקע-הצג מחובר היטב לשקע המתאים במחשב. בכל מקרה, רצוי לחזק את התקע אל המחשב באמצעות ברני התקע.

אם ביצעתם את כל הפעולות והבדיקות שהוזכרו כאן ועדיין הצג שלכם אינו תקין, יש להניח שהוא, אכן, זקוק לתיוקן על ידי טכנאי. בחצלחה.

צג, צג מה אתה מציג? כל מה שאולי רציתם לשאול על צג-המחשב, וגם תשובות והצעות.



שובו של דוד הרסיר

בני פיינשטיין

איכותו של צג-המחשב ותקינותו קובעות לעתים קרובות את מידת הנאתנו מעבודתו במחשב. כיום, כאשר מספר השעות שבהן אנו נמצאים מול הצג הולך וגדל, והגרפיקה של התוכנות נעשית משוכללת ומורכבת יותר, לתקינותו של צג-המחשב ולאיכותו, חשיבות גדולה המשפיעה על התצוגה שנראה עליו.

מרבית הצגים הנמכרים כיום צריכים להיות נמשים דיים, כדי לענות על הדרישות של תחום רחב ביותר של אותות השלחים על ידי מגוון של כרטיסים גרפיים המצויים בשוק. צגים מיוצרים כך שכיוונתם מותאמת למרבית סוגי הכרטיסים, וכיוונת זה כולל את גודל התמונה, את מיקומה במרכז ואת מילוי הצג באופן מקסימלי.

אם הכרטיס הגרפי שלכם שולח אותות שאינם מתאימים בדיוק לכיוונת המוקדם של הצג - בדרך כלל, הצג יציג תמונה הקרובה ביותר להגדרות המוקדמות. ייתכן, והתמונה שתיראה לא תהיה בדיוק במרכז ו/או תשאר חללים שחורים בצדי הצג. במקרה כזה, אפשר לכוון את התמונה על ידי שימוש בכפתורי כיוונון-הגודל ומיקום-התמונה, המצויים בכל צג. מרבית הצגים יזכרו את ההגדרה והכיוונון החדש שתבצע, אך צגים מסוימים דורשים שמירה של ההגדרות ועל הדרך לשמירת הגדרות אלו תוכלו, בדרך כלל, לקרוא בספר ההדרכה המלווה את הצג שרכשתם.

התמונה מרצת! היא משאירה מס שחור וגדול בצדדים! היא נעה ואינה מתייצבת! הצג שלי מקולקל! האם עלי להפסיק טכנאי?

ייתכן שהמצב הנ"ל אכן מצביע על כך שהצג שלכם זקוק לטיפול יסודי. אולם, לפני שאתם מחליטים להזמין טכנאי, כדאי לערוך מספר בדיקות פשוטות, שייתכן ויפתרו את הבעיות שצינו לעיל.

גודל התמונה שעל הצג מוגדר על ידי גורמים שונים, כולל תזמון והאותות הדיגיטליים השלחים על ידי הכרטיס הגרפי המתקן במחשב והדרך שבה הצג מעבד אותות אלה והופך אותם לתמונה שאתם רואים.

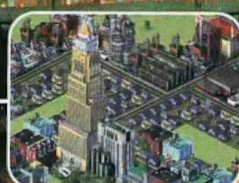
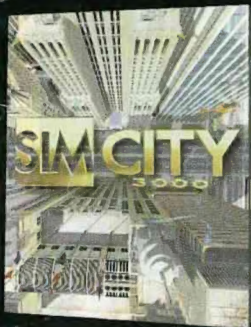


בנה את עיר חלומותיך

SIM CITY
3000

בוא ותרגיש איך זה להיות ראש עיר בסימולטור
בניית ערים החדש של Maxis ותראה את עיר
חלומותיך מקבלת חיים על המחשב שלך.
לראות כדי להאמין.

אתגר - זה שם המשחק!



<http://www.hed-arzi.co.il>

Electronic Arts

PC
CD

www.simcity.com

להשיג ברשתות השיווק בחנויות המחשבים, הצעצועים והספרים. להזמנות התקשרו: 03-5124040